

**CREACIÓN DE UN COMIC DE CIENCIA FICCIÓN BASADO EN LA CAÍDA
DEL IMPERIO ROMANO TOMANDO SUS CÓDIGOS HISTÓRICOS E
ICONOGRÁFICOS COMO REFERENTE CONCEPTUAL**

TULIO ANDRÉS ÁLVAREZ CAICEDO

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Y DISEÑO
PROGRAMA DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2012**

**CREACIÓN DE UN COMIC DE CIENCIA FICCIÓN BASADO EN LA CAÍDA
DEL IMPERIO ROMANO TOMANDO SUS CÓDIGOS HISTÓRICOS E
ICONOGRÁFICOS COMO REFERENTE CONCEPTUAL**

TULIO ANDRÈS ÀLVAREZ CAICEDO

**Proyecto de grado para optar por el título de
Diseñador de la Comunicación Gráfica**

**Director
DIEGO FERNANDO ZUÑIGA
Diseñador Gráfico**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Y DISEÑO
DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2012**

Nota de Aceptación

Aprobado por el Comité de Grado en cumplimiento de los requisitos exigidos por la Universidad Autónoma de Occidente para optar al título de Diseñador de la Comunicación Gráfica.

CLAUDIA LUCÍA CIFUENTES

Jurado

ANDRES GIOVANI ROZO

Jurado

Santiago de Cali, Noviembre 13 del 2012

CONTENIDO

	Pág.
RESUMEN.....	10
INTRODUCCIÓN.....	11
1. ANTECEDENTES.....	13
1.2 ESTADO ACTUAL	13
1.3 DELIMITACIÓN.....	13
1.4 VIABILIDAD	14
1.5 VALORACIÓN.....	14
2 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	15
2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
2.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	15
2.3 SISTEMATIZACIÓN	15
3 JUSTIFICACIÓN	16
3.1 JUSTIFICACIÓN TEÓRICA	16
3.2 JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA.....	17
3.3 JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA.....	18
4 OBJETIVOS	20
4.1 OBJETIVO GENERAL	20
4.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	20
5 MARCOS DE REFERENCIA.....	21

5.1 MARCO TEÓRICO	21
5.1.1 El Comic.....	24
5.1.1.1 Elementos del comic.	25
5.1.2 El Arte Secuencial.....	27
5.1.3 La Narración	29
5.1.3.1 La Estructura Narrativa.	30
5.1.3.2 El Discurso Narrativo.....	33
5.1.3.3 Tipos de Narrador.	35
5.1.3.4 Los personajes.....	38
5.1.3.5 Esquema Actancial.	39
5.2 MARCO CONTEXTUAL	40
5.3 MARCO HISTORICO	41
5.3.1 La Sociedad Bizantina.....	44
5.3.2 El Arte Bizantino..	45
5.3.3 El Poder Bélico Bizantino.....	46
5.3.3.1 El Pronoiai.	46
5.3.3.2 Organización de unidades	47
5.3.3.3 La guardia Varega.....	48
5.3.3.4 Grupos de mercenarios.....	48
5.3 MARCO CONCEPTUAL	48
 6. METODOLOGIA.....	 51
6.1 TIPO DE ESTUDIO.....	51
6.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	51
6.3 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	52
6.4 FUENTES DE INFORMACIÓN.....	52
6.5 HERRAMIENTAS DE INDAGACIÓN	52
6.5.1 Indagación:	52
6.5.2 Recopilación de datos y muestras.	52
6.5.3 Tratamiento de datos.....	53
6.5.4 Análisis Interpretativo.	53

6.6 HERRAMIENTAS DE ANALISIS Y SINTESIS.....	53
6.6.1 Notas personales de análisis y síntesis.....	53
6.6.2 Proceso de Bocetación.	54
6.6.3 Síntesis.	54
6.6.4 Artes finales.	54
6.6.5 Producto	54
6.7 ETAPAS DE TRABAJO	55
6.7.1 El componente Teórico Conceptual.....	55
6.7.2 El componente Formal Práctica.	55
7. RECURSOS	56
7.1 RECURSO HUMANO.....	56
7.2 RECURSOS TECNICOS	56
8. CONCLUSIONES	57
9. RECOMENDACIONES.....	58
BIBLIOGRAFIA	59
ANEXOS.....	61
ESTRUCTURA DEL GUION	172

LISTA DE ANEXOS

Anexo 1. Síntesis gráfica del personaje Flegias	61
Anexo 2. Síntesis gráfica del personaje Flegias	62
Anexo 3. Síntesis gráfica del personaje Bardas	63
Anexo 4. Síntesis gráfica para guardia de la ciudadela	64
Anexo 5. Síntesis gráfica para Guardia de la ciudadela	65
Anexo 6. Síntesis gráfica del personaje Cantacuzeno	66
Anexo 7. Síntesis gráfica del personaje Cantacuzeno	67
Anexo 8. Síntesis gráfica para la Insignia Real	68
Anexo 9. Síntesis gráfica de la arquitectura bizantina	69
Anexo 10. Síntesis gráfica del interior de Santa Sofía	70
Anexo 11. Síntesis gráfica de la Catedral de Santa Sofía	71
Anexo 12. Síntesis gráfica del personaje Baros	72
Anexo 13. Síntesis gráfica de los Segadores nocturnos	73
Anexo 14. Síntesis gráfica del personaje Zoe	74
Anexo 15. Síntesis gráfica de los cazadores Bizantinos	75
Anexo 16. Síntesis gráfica del personaje Mácula	76
Anexo 17. La Idea Inicial, método de Hergé	77
Anexo 18. Los Protagonistas, método de Hergé	78
Anexo 19. Los Apuntes, método de Hergé	79
Anexo 20. El Desglose Gráfico, método de Hergé	80
Anexo 21. La Documentación, método de Hergé	81
Anexo 22. Los Bocetos y el Croquis, método de Hergé	82
Anexo 23. La puesta en limpio, método de Hergé	83
Anexo 24. La puesta en limpio, método de Hergé	84
Anexo 25. Pasar a tinta, método de Hergé	85
Anexo 26. Pasar a tinta, método de Hergé	86
Anexo 27. Página en tinta	87
Anexo 28. Página en tinta	88
Anexo 29. Página en tinta	89
Anexo 30. Página en tinta	90
Anexo 31. Página en tinta	91
Anexo 32. Página en tinta	92
Anexo 33. Página en tinta	93
Anexo 34. Página en tinta	94
Anexo 35. Página en tinta	95
Anexo 36. Página en tinta	96
Anexo 37. Página en tinta	97
Anexo 38. Página en tinta	98
Anexo 39. Página en tinta	99

Anexo 40. Página en tinta	100
Anexo 41. Página en tinta	101
Anexo 42. Página en tinta	102
Anexo 43. Página en tinta	103
Anexo 44. Página en tinta	104
Anexo 45. Página en tinta	105
Anexo 46. Página en tinta	106
Anexo 47. Página en tinta	107
Anexo 48. Boceto de Flegias	108
Anexo 49. Boceto de necrófago Ghoul	109
Anexo 50. Boceto del Emperador Cantacuzeno	110
Anexo 51. Boceto de Cirene	111
Anexo 52. Boceto de Viñeta	112
Anexo 53. Boceto de Viñeta	113
Anexo 54. Boceto de Viñeta	114
Anexo 55. Boceto de página	115
Anexo 56. Boceto de Dorkas y necrófago	116
Anexo 57. Boceto de página	116
Anexo 58. Boceto de callejón	117
Anexo 59. Boceto del Gálata	117
Anexo 60. Boceto de página	118
Anexo 61. Boceto de página	119
Anexo 62. Boceto de página	120
Anexo 63. Boceto de página	120
Anexo 64. Boceto de la catedral de Santa Sofía	121
Anexo 65. Apuntes sobre los actos de la historia	121
Anexo 66. Boceto de capiteles Helénicos	122
Anexo 67. Boceto de página	123
Anexo 68. Boceto de página	124
Anexo 69. Boceto de página	125
Anexo 70. Boceto de página	126
Anexo 71. Boceto de página	127
Anexo 72. Boceto de página	128
Anexo 73. Boceto de página	129
Anexo 74. Boceto de página	130
Anexo 75. Boceto de página	131
Anexo 76. Boceto de página	132
Anexo 77. Boceto de escena nocturna	133
Anexo 78. Boceto de página	134
Anexo 79. Boceto de página	135
Anexo 80. Boceto de página	135
Anexo 81. Boceto de página	136

Anexo 82. Boceto de página	137
Anexo 83. Boceto de columna Bizantina	138
Anexo 84. Boceto de página	139
Anexo 85. Boceto de página	140
Anexo 86. Boceto de cegador nocturno	141
Anexo 87. Boceto de cegador nocturno	142
Anexo 88. Boceto de cegador nocturno	143
Anexo 89. Boceto del protagonista Bardas	144
Anexo 90. Bocetos del protagonista	145
Anexo 91. Bocetos de espectros	146
Anexo 92. Boceto de página	147
Anexo 93. Boceto de página	148
Anexo 94. Apuntes y dibujos sobre la historia	149
Anexo 95. Apuntes y dibujos sobre la historia	149
Anexo 96. Apuntes y dibujos sobre la historia	150
Anexo 97. Apuntes y dibujos sobre la historia	150
Anexo 98. Apuntes y dibujos sobre la historia	151
Anexo 99. Dibujo a tinta de un espectro	151
Anexo 100. Apuntes sobre la historia	152
Anexo 101. Apuntes sobre la historia	152
Anexo 102. Apuntes sobre la historia	153
Anexo 103. Boceto de espectros	154
Anexo 104. Boceto de espectro Kaitos	155
Anexo 105. Apuntes sobre la historia	156
Anexo 106. Apuntes sobre la historia	157
Anexo 107. Apuntes sobre la historia	158
Anexo 108. Apuntes sobre la historia	159
Anexo 109. Apuntes sobre la historia	160
Anexo 110. Boceto de Vrutok	161
Anexo 111. Boceto de Macula	162
Anexo 112. Ficha biográfica de Bardas	163
Anexo 113. Ficha biográfica de Furkan	164
Anexo 114. Ficha biográfica de Tarma	165
Anexo 115. Ficha biográfica de Flegias	166
Anexo 116. Ficha biográfica de Cirene	167
Anexo 117. Ficha biográfica de Cantacuzeno	168
Anexo 118. Ficha biográfica de Zoe	169
Anexo 119. Ficha biológica de Dorkas	170
Anexo 120. Síntesis de la Historia	171

RESUMEN

El presente proyecto consiste en la realización de un comic histórico con un argumento de ficción basado en la decadencia y caída del imperio romano, tomando como referente para la elaboración del mismo, la iconografía Romana de aquella época.

Para llevar a cabo este proyecto se utilizara un método propuesto por el reconocido historietista Hergé, donde se contemplan las fases convencionales para la creación de comic que abarcan desde el análisis primario del repertorio iconográfico Romano, bocetación inicial, creación de personajes, construcción del guion, y posterior producción de los artes secuenciales que constituyen la estructura del comic.

Palabras clave: Bizancio, Cómic, Constantinopla, narración, imperio, historia, ilustración, ficción, iconografía, arte.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación, se refiere al proceso de construcción de un comic, el cual se define como un medio visual compuesto de imágenes que constituyen una narración gráfica, en el que toma importancia tanto la palabra como la imagen formando así un lenguaje gráfico-verbal definido.

La característica principal en la elaboración de un comic es el uso de la imagen como medio para contar historias. Es aquí donde los ilustradores, artistas y diseñadores gráficos, hacen uso de sus conocimientos técnicos y teóricos para ejecutar una narración a través de la imagen estática, dispuesta en un formato físico o digital, que contiene una estructura dinámica que subyace en la narración, revelada con la participación del lector y su interpretación.

Para hablar de la construcción de un comic, es necesario mencionar la ilustración como herramienta y área de estudio, que posibilita la traducción de conceptos en imágenes, elaboradas con diversos medios expresivos por parte de un individuo especializado en esta actividad, la cual con el tiempo ha sido valorada como destreza e incluida como enfoque o línea de Estudio en Diseño, ayudando a los comunicadores gráficos a llevar a cabo estrategias visuales en cualquiera de sus campos.

En la actualidad, la ilustración de la mano de la narración gráfica, son áreas de estudio atribuidas en muchas escuelas, a los estudiantes y profesionales del Diseño Gráfico, estudiosos y teóricos de la imagen comunicativa en la actualidad.

En las últimas décadas se ha observado como el espectro académico de los programas de Diseño Gráfico se ha expandido notablemente al incluir nuevas áreas del conocimiento que han contribuido al avance y fortalecimiento de la disciplina (Animación, Ilustración, Diseño web, Diseño de medios interactivos, entre otras relacionadas con un componente tecnológico que avanza a la par de reconocimiento del Diseño Gráfico como una disciplina amplia y poderosa que contribuye en gran medida a la resolución de conflictos en todos los ámbitos sociales). Por consiguiente el reconocimiento profesional del Diseñador Gráfico ha crecido enormemente, lo cual le ha permitido, valiéndose de su desempeño, posicionarse notablemente en los campos intelectual y laboral, de acuerdo a su experiencia y al área de énfasis en la cual cada Diseñador se pretende fortalecer.

Sin embargo, a pesar de lo expuesto anteriormente es importante decir que se requiere indagar y profundizar en aquellas áreas del Diseño Gráfico que en

nuestro contexto, hace unos años entraron a formar parte de nuestra disciplina. En el caso de la ilustración y la narración gráfica que hoy por hoy despiertan el interés en muchos Diseñadores Gráficos, aún hay mucho por hacer.

Con este trabajo, se mostrara la manera en que se elabora un comic desde la fase del boceto inicial, pasando por la construcción del guion hasta llegar a la ilustración final. El proceso se abordara de la manera más clara posible pues se pretende generar elementos prácticos que sirvan en gran medida a los interesados en el tema de la narración gráfica, la funcionalidad del dibujo o los medios de expresión cercanos a las artes plásticas, generando así herramientas y referentes de cómo relacionar la narración y la ilustración.

Los Diseñadores Gráficos están evolucionando en sus saberes y es imprescindible proponer nuevos medios de expresión que aporten al medio, y si es posible, expandan los saberes de esta Disciplina dado que en nuestro contexto, la exploración en estos campos ha sido más bien somera. De este modo es factible contribuir con el desarrollo de nuevos productos que se conviertan en un aporte académico a dichas áreas de énfasis que son parte integral del Diseño Gráfico.

1. ANTECEDENTES

Dentro de los antecedentes que pueden servir como referencia para la elaboración de este proyecto, se pueden encontrar a nivel local trabajos de grado en Diseño Gráfico como “Sangre de Oro” de Diego Ramírez egresado de la universidad autónoma de occidente, el cual plantea el desarrollo de un arte conceptual propio de una historia ficticia que recoge elementos de la iconografía precolombina para desarrollar un nuevo universo narrativo y e iconográfico.

A nivel internacional existen muchos referentes del comic histórico que han sobresalido por su alto nivel literario y estético. Entre ellos podemos encontrar “Los Cuentos de maupassant” del dibujante Dino Bataglia (1981), el comic de Frank Miller y Linn Varley “300”(1998), “EL Soldado Varlot” (1999) y “¡Put a guerra!” de Jacques Tardi, y “Mause” de Art Spiegelman (1981). Todos los anteriores ejemplos son antecedentes importantes de adaptaciones de sucesos reales al formato de comic.

1.2 ESTADO ACTUAL

De acuerdo a la indagación realizada sobre proyectos en curso similares al presente en la actualidad se puede encontrar el trabajo que desarrolla Diego Rafael Navarrete Salamando, estudiante de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma de Occidente, el cual consiste en la producción de una narración gráfica ubicada en un contexto mitológico diseñado para la misma, específicamente una novela gráfica y su método de realización.

1.3 DELIMITACIÓN

Recurriendo a los autores seleccionados por sus aportes teóricos para este proyecto, se pretende integrar dicha teoría con los conocimientos obtenidos desde el estudio del Diseño Gráfico, particularmente desde el campo de la ilustración.

Así mismo el recurso humano está definido principalmente por la persona encargada de realizar el producto final esperado quien será en gran medida el gestor de la propuesta, apoyándose en recursos técnicos e insumos materiales como papeles, sustratos, lápices, colores, rotuladores, acuarelas y un computador con una plataforma de software apropiada para trabajar (adobe photoshop CS4, ellustrator)

1.4. VIABILIDAD

La viabilidad de este proyecto está soportada en la necesidad de contribuir desde la perspectiva del Diseño Gráfico a la creación de nuevos productos en nuestro contexto local que integren la narración gráfica, comic e ilustración dada la escasa oferta de referentes de este tipo.

1.4 VALORACIÓN

Este proyecto se constituye como un aporte significativo al campo del Diseño Gráfico en tanto explora y articula un método que hace posible la interpretación de la historia para ser representada en un lenguaje icónico – verbal definido en el comic.

2. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En nuestro contexto el tema de las narraciones gráficas de tipo histórico con argumento de ficción, ha sido muy poco explorado y resulta difícil para el interés académico encontrar referentes que permitan ahondar en el tema acerca de las producciones de este género. A ello se le suma el hecho de que la ilustración como área de énfasis para los diseñadores gráficos, muchas veces aparece desligada de un componente narrativo, que consideramos aquí de mucha importancia, y es en este punto donde toma relevancia la realización de un comic pues integra ambas estructuras. Es necesario entonces que en ausencia de estudios acerca de la narración gráfica y el comic, existan documentos que ordenen el conocimiento sobre este tipo de proyectos.

2.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

Este trabajo se realizó teniendo como base la siguiente pregunta:

¿Cómo desarrollar la narración gráfica de una historia, basada en la caída del Imperio Romano, para ser ilustrada a través de un comic?

2.3 SISTEMATIZACIÓN

- ¿Cuál es la estructura de una historia o relato?
- ¿Qué es la narración gráfica?
- ¿Cuál es el proceso de elaboración de un comic?
- ¿Cuáles fueron los principales factores que contribuyeron a la caída del imperio romano?
- ¿Cuáles fueron los elementos iconográficos y culturales más representativos de la Cultura Romana durante la caída del imperio?

3 JUSTIFICACIÓN

3.1 JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

En la actualidad el proceso de la comunicación se considera un elemento valioso que contribuye al mejoramiento de las relaciones interpersonales y que se configura como un gran ámbito donde la expresión oral, escrita y gráfica permiten ampliar las formas de relacionamiento humano.

Desde el punto de vista de la comunicación gráfica, específicamente desde el Diseño Gráfico como disciplina que ha integrado a sus áreas de conocimiento la ilustración, área que demanda un alto nivel de creatividad que explora las técnicas de dibujo y pintura tanto análogas como digitales, mediante las cuales se pueden configurar mensajes de un alto nivel instructivo, persuasivo y estético, es posible decir que los cómics creados a través de estas mismas técnicas con el fin de transmitir ideas mediante imágenes, se traducen según Luigi Grecchi en el libro “El comic es algo serio” en una “función específica del cómic que es en realidad la de comunicar un mensaje, de proporcionar una demostración: es decir, tiene una función decisivamente pedagógica, en cuanto explica y ayuda a comprender más fácilmente lo que todo el mundo sabe aun confusamente”¹ lo que Umberto Eco refuerza diciendo que “los cómics en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como un refuerzo de los mitos y valores vigentes”². Ambos autores definen el cómic como un medio de comunicación gráfica con una función instructiva y pedagógica además de estética.

Con la realización de este proyecto se pretende ahondar en los conocimientos teóricos sobre la narración gráfica y el comic, sintetizarlos y utilizarlos como herramientas para realizar una producción de tipo histórica con un argumento de ficción, que sirva como ejemplo, reinterpretando una serie de códigos visuales ya existentes para generar unos nuevos, practica totalmente intrínseca de los oficios del Diseño Gráfico, ligada a la búsqueda de conceptos en el inconsciente colectivo y la apropiación de los imaginarios para crear nuevos referentes. De acuerdo con lo anterior, este proyecto considera metodologías propias del diseño para llegar a un resultado que muestra de manera clara el proceso de construcción de un comic.

¹ ALFIE DAVID. El comic es algo serio. El comic. Pág. 39. Editorial Cación S.A. México. Año 1982.

² RODRIGUEZ DIÉGUEZ, J.L. El comic y su utilización didáctica. El tebeo y sus componentes. ¿Qué es un tebeo? Pág. 17. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona. Año 1988.

Así pues, para este proceso será provechoso contar con autores de gran relevancia en el campo teórico como J.L Rodríguez Diéguez quien postula la importancia del cómic como herramienta pedagógica de un alto poder didáctico y demostrativo como lo expone en su libro El comic y su utilización didáctica.

Por otra parte, en durante el proceso de construcción del comic como producto esperado, se acudirá a la teoría de Will Eisner expuesta en su libro La “Narración Gráfica” en el cual se ilustra la manera de comprender la narración a través del dibujo. También será necesario apoyarse en su otro libro “El arte secuencial” donde Eisner se ocupa de los conceptos, la construcción morfológica del comic y los requisitos que se deben tener para elaborar un comic.

3.2 JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA

Para la realización del producto final se llevara a cabo una investigación y análisis de los aspectos iconográficos, sociales, artísticos e históricos propios de la cultura Romana, lo cual arrojará una serie de datos específicos para luego ser sintetizados y aplicados a la propuesta narrativa y estética del comic.

La metodología escogida para llevar a cabo el proyecto se ha escogido bajo un criterio de practicidad y coherencia con las metas trazadas, siendo usada frecuentemente en procesos de Diseño debido a su objetividad, la cual se compone de tres momentos que guían el proceso productivo que son la indagación de datos, tratamiento de los mismos y aplicación de estos a un producto concreto, pues finalmente se indagará sobre la historia del Imperio Romano, se ordenará tal información y se aplicará luego en la creación de unos nuevos códigos gráfico – verbales para crear un comic.

De acuerdo a la indagación realizada acerca de cómo encarar el proceso de construcción de un comic, el método propuesto por Will Eisner en sus libros La Narración Gráfica y El arte secuencial será un complemento a la metodología escogida pues es coherente con objetivo de la investigación, en tanto precisa de forma clara y completa todos los modelos sintácticos y morfológicos de la estructura global del comic, que permiten guiar de manera controlada y ordenada, mediante pasos claros y conceptos precisos, el proceso creativo durante el desarrollo del proyecto.

3.3 JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

El diseño Gráfico se ha desarrollado notablemente en la últimas décadas en todos sus frentes, y se observa como la mayoría de profesionales del Diseño deciden enfrentarse al campo laboral desde aquellas áreas más reconocidas en el mercado de la comunicación Gráfica (marca, packaging, señalética, diseño web, diseño editorial) donde se han desarrollado más competencias y capacidad de respuesta a problemas de índole social que exigen una solución desde la comunicación gráfica, sin embargo, esto puede considerarse en cierta medida una oportunidad que permite avanzar y proponer contenidos novedosos en otros campos del diseño como la ilustración, la cual al menos en nuestro contexto, ha sido poco evaluada, aplicada y valorada en la resolución de problemas y estrategias siendo una herramienta que posibilita la comunicación y las relaciones humanas desde el punto de vista de la creación y la imaginación.

Según J.L Rodríguez Diéguez en su libro *El comic y su utilización didáctica* el comic es una poderosa herramienta de aprendizaje injuriada en muchos casos por sus detractores, que aun así, logra obtener mérito propio y prestigio social gracias a quienes encuentran en él una fuente de estudio de las relaciones y valores de la sociedad, como Umberto Eco y Román Gubern desde la semiótica o Luigi Grecchi experto en historia de los comics considerado el Dumas del comic Italiano. Estos autores entre otros más, han logrado que se considere al comic una fuente importante de conocimiento social y cultural que aporta indudablemente al campo pedagógico en el ámbito de la comunicación.

Es importante resaltar que en los espacios académicos donde se enseña la narración gráfica, el comic es una herramienta que permite ilustrar de manera didáctica algunos temas de las ciencias humanas que los diseñadores deben conocer como complementos teóricos a su labor encontrados en campos como la historia, semiótica, psicología, sociología, narrativa, etc.

En este caso el proceso de elaboración de un comic basado en hechos reales, permite conocer la forma en que se reinterpretan los contextos históricos desde el punto de vista iconográfico y cultural, para posteriormente reinventar y dotar de características nuevas un determinado universo imaginario pero que se sustenta en las cualidades de la realidad. Espacios físicos, personajes, conductas y demás aspectos significativos de un momento histórico en particular, son filtrados por el juicio del narrador quien construye poco a poco su propia versión de la historia, la cual es plasmada en dibujos por un ilustrador quien traduce este imaginario a su forma plástica. Podríamos hablar aquí de un desarrollo conceptual a partir de unos códigos preestablecidos. De un imaginario colectivo. Finalmente esta es la tarea del diseñador.

La imagen tendrá el papel más sobresaliente dentro de este proyecto pues finalmente se busca con él, ilustrar un método práctico de desarrollo conceptual que se use en la creación de un comic.

El desarrollo de este proyecto permitirá generar un producto principalmente gráfico que podrá arrojar claves importantes de un proceso ordenado el cual servirá como guía para la creación de un comic. Podrá ser usado como insumo por aquellos que se muestren interesados en abordar el tema de la narración gráfica y la ilustración desde el punto de vista de la reinterpretación de una historia o suceso ya existente para generar un nuevo imaginario.

4 OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar la narración gráfica de una historia basada en la caída del Imperio Romano, adaptada al género histórico e ilustrada a través de un comic.

4.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Analizar los aspectos relacionados con la estructura y construcción de relatos.
- Indagar sobre la teoría de la narración gráfica para el desarrollo del cómic.
- Indagar y recopilar información sobre la caída del Imperio Romano que permita reinterpretar desde una perspectiva narrativa y gráfica este suceso para la creación de una historia ilustrada.
- Investigar sobre los elementos visuales e iconográficos propios de la cultura Romana en la época de la caída del Imperio para diseñar nuevos códigos icónicos y verbales.
- Emplear los recursos técnicos y conceptuales necesarios para la elaboración de un comic.

5 MARCOS DE REFERENCIA

5.1 MARCO TEÓRICO

Para el desarrollo del proyecto se tendrán en cuenta los siguientes autores y conceptos seleccionados bajo criterios de pertinencia teórica.

Se citaran autores que han contribuido al avance de las ciencias humanas principalmente en campos como la historia, la comunicación y las artes, pues son todas disciplinas que trabajan en simbiosis con el Diseño Gráfico y que sustentan la viabilidad teórica y práctica del proyecto. Es necesario hacer un recorrido por aquellos conceptos o factores primordiales en la construcción de relatos gráficos, desde el inicio cuando se configura una historia o relato, hasta la elaboración final del comic que será la historia contada en imágenes.

En principio es necesario abordar los conceptos de narración gráfica, comic y arte secuencial como punto de partida para desarrollar el producto esperado o comic que se compone inicialmente de una historia. Desde el punto de vista de Will Eisner, uno de los más influyentes historietistas de la última década, se debe considerar como “el aspecto fundamental del comic, que no solo es el marco intelectual que sostiene el dibujo sino que también y ante todo es lo que impulsa la continuación del elemento gráfico”³. A partir de este planteamiento del autor se podrán establecer las demás pautas teóricas a considerar en este punto como elementos indispensables para el abordaje de un relato gráfico.

La narración gráfica según Will Eisner, se define como la “descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para transmitir una idea”⁴. En este sentido la definición de Eisner se ajusta coherentemente con la necesidad que existe en este proyecto por representar a través de una serie de imágenes un relato producto de una reinterpretación de códigos históricos, visuales y narrativos propios de la Cultura Romana. Esta idea inmediatamente se conecta con la necesidad que existe en el desarrollo de este proyecto por establecer un rol de narrador a quien imaginara y construirá desde una base histórica un relato que finalmente tendrá que ostentar una estructura narrativa específica que determinara la secuencia de imágenes al entrar a resolver gráficamente el relato y que se considere pertinente con relación a la dinámica de la historia misma.

La historia es una unidad narrativa estructurada que es necesario definir en este discurso puesto que es el universo inmaterial que tomara forma a través

³EISNER Will. La Narración Grafica. Barcelona. Editorial Norma. Año 2003. Prefacio. Pág. 2.

⁴Ibíd., Pág. 6

del dibujo secuencial y los globos de dialogo en la unidad comic, como una dinámica entre texto e imagen. Como dice Eisner en su libro “La narración gráfica” “toda historia cuenta con una estructura. Una historia tiene un principio, un fin y un hilo de acontecimiento que se apoya sobre un armazón que los mantiene todo unido”⁵ “una historia es la narración de una serie de acontecimientos convenientemente dispuestos para ser relatados”⁶. Esta tesis que sostiene el autor, es de suma importancia para el presente proyecto pues arroja las claves principales acerca de la manera de pensar la historia como un vehículo narrativo que al estar ordenado y definido dentro de una estructura precisa, posibilita su abordaje desde el aspecto visual.

Dentro de este marco teórico es importante también entrar a definir el concepto de Comic haciendo referencia a los aspectos técnico y practico que serán finalmente los que guiaran esta investigación.

Una definición planteada por David Alfie, Licenciado en Ciencias de la Comunicación Social por la universidad Anáhuac de la ciudad de México, el cómic se define en el libro El comic es algo serio como la integración del lenguaje icónico con el lenguaje literario y la complementa con otra definición del Historiador Román Gubern que lo define como “una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética”⁷. Bajo estas definiciones presentadas acerca del comic se abordará el desarrollo del producto dado que son las que recogen en esencia lo que se persigue, una producción literaria y gráfica producto de la imaginación que se apoya en el área de la ilustración y el dibujo.

Por otro lado se considera necesario complementar lo expuesto anteriormente sobre el comic, desde un punto de vista más práctico, acercando su uso a los ámbitos académicos donde funciona como una fuerte herramienta metodológica y pedagógica. Así por ejemplo Umberto Eco y J.L Rodríguez Diéguez exponen sobre el comic las siguientes tesis respectivamente:

“la historieta es un producto cultural ordenado desde arriba, y funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores [...] así, los comics en su mayoría reflejan la implícita

⁵Ibíd.,Pág. 9

⁶Ibíd.,Pág. 9

⁷ ALFIE David. El comic es algo serio. Semiología del comic. México. Editorial Cación S.A. Año 1982 Pág. 47.

pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes”⁸

“el comic surge así como instrumento polarizado hacia el entretenimiento y diversión, con una función distractiva casi exclusiva. Pero las necesidades sociales por una parte, y de otra la necesidad de prestigio social, obligan a una derivación progresiva hacia el campo instructivo. Así pretenden conseguir aquella tradicional máxima didáctica del “Instruir deleitando”. Los recursos utilizados son múltiples: desde la identificación de un personaje con una ideología a fin de proyectar sobre el personaje, y por transferencia sobre la ideología, unas actitudes definidas, hasta el fácil recurso de incluir unos entrefiletos, en el margen inferior de la página con información de las más tradicionalmente identificadas con una cultura institucionalizada”⁹.

Lo anterior era necesario citarlo con relación a la función práctica y social del comic, con el fin de mostrar como este en sí mismo se configura en una unidad de lenguaje apta para ser empleada en la enseñanza, es decir, aunque un comic sea pensado por su creador con el fin de entretener, este contendrá siempre unas claves importantes que permitirán conocer la dinámica cultural y social, y al mismo tiempo define una metodología en su proceso de construcción que podrá ser utilizada como guía académica para la elaboración de productos similares.

Haciendo énfasis ahora en el aspecto técnico del comic, es importante mencionar que será muy importante para este proyecto, el libro de Philippe Goddin “cómo nace un comic-espiando a Hergé” donde el autor expone un método práctico y eficaz para la creación de relatos gráficos ideado por el dibujante Belga Hergé creador de “Las Aventuras de TinTin”. Su método, se compone de varios momentos durante el desarrollo de un comic, los cuales conforman un sistema creativo poco usual, pues en él se da gran importancia a la variabilidad que puede presentarse en este tipo de proyectos. Para Georges Prosper Remi, siempre está presente el avance riguroso durante cada momento, pero también plantea que es necesario retroceder en ocasiones y buscar alternativas que estimulen la creación. Para Hergé, la creación de un comic no debe convertirse en un proceso sistematizado que limite a los participantes, por el contrario debe fluir sin prisa y con total naturalidad, de esta manera se obtiene mejores resultados. En gran medida sirvió como referente importante para este proyecto, siendo replicado aquí casi en su totalidad.

⁸ RODRIGUEZ DIÉGUEZ, J.L. El comic y su utilización didáctica. El tebeo y sus componentes. ¿Qué es un tebeo? Pág. 17. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona. Año 1988.

⁹ Ibíd., Pág. 24.

Una vez que se ha realizado la definición de comic desde la perspectiva de los autores arriba citados, es importante establecer aquellos elementos característicos de la morfología de un comic o relato ilustrado pues son las unidades o engranajes que constituyen el sistema completo de un relato gráfico.

5.1.1 El Comic. De acuerdo con Will Eisner, en su libro *El comic y Arte secuencial*, los primeros comics aparecieron alrededor del año 1934 y eran básicamente una recopilación de historietas cortas. Con el paso del tiempo esas historietas fueron evolucionando hasta que apareció lo que hoy conocemos como “novelas gráficas” cuyo desarrollo fue más allá de los parámetros que regulaban los contenidos y la producción industrial de los comics, una de las características principales de estos.

Según Eisner los comics en su momento representaron la aparición de un nuevo lenguaje, que desde su nacimiento se mantuvo en constante desarrollo, logrando atraer un público numeroso que encontraba en ellos una dieta literaria cuyo lenguaje permitía experimentar una relación entre el emisor y el intérprete. El comic como una simbiosis de imagen y texto permite una lectura cargada de sentido, ya sea evidente o mucho más arropada por las viñetas y los demás recursos gráfico – literarios.

Se menciona en el libro, que la lectura de palabras en un modo tradicional, ya no es considerada el único tipo de lectura, en efecto lo es y supone una actividad de percepción, pero existen otros tipos de lectura que también requieren de una organización cognitiva por parte del lector donde este establece relaciones de orden, análisis de signos y símbolos que le permiten descifrar lo que lee, como imágenes, dibujos, mapas, infografías etc. Así pues, el autor afirma que un comic es la forma de leer la interacción entre ilustración y prosa. Exige un uso de facultades visuales y verbales del lector quien interpreta la yuxtaposición de ambas cosas y las ordena. En palabras de Eisner el comic es “Acto de doble vertiente, percepción estética y recreación intelectual”

De acuerdo con lo que menciona Eisner, las características psicológicas de la ilustración y la prosa que configuran el comic son similares, es decir, los procesos cognitivos que realiza el lector en ambos casos son análogos.

Por último Eisner afirma que en tanto que los comics utilicen un repertorio de símbolos y signos reconocidos dentro de un sistema Gráfico-verbal, estos adquieren la característica de convenciones, es decir códigos reconocidos universalmente los cuales transmiten ideas y son usados repetitivamente. Estos códigos a su vez configuran un lenguaje específico, en el caso del comic

representan y definen lo que él llama “la Gramática” del arte secuencial, finalmente el lenguaje de los comics.

5.1.1.1 Elementos del comic. A continuación se hará una síntesis de los elementos que constituyen la estructura del comic a partir de la estructura narrativa del comic planteada por Román Gubern en su libro “El lenguaje de los comics”.¹⁰

- **Macrounidades significativas del comic:** Hacen referencia a la morfología del producto estético terminado y publicado, aquí se menciona por ejemplo, el formato del comic, tamaño, soporte o sustrato, paginación, el tiraje, color y estilemas usados por el dibujante los cuales se definen según el criterio personal del realizador de la obra, pues cada dibujante tiene su estilo propio y por lo tanto no existen reglas específicas para este tipo de elementos.

- **Unidades significativas:** Se hace referencia a las viñetas y a los pictogramas.

- **La Viñeta:** Unidad significativa La unidad mínima de narración es la viñeta. La viñeta es el recuadro o espacio que contiene a la imagen. La viñeta representa un espacio y un tiempo a los que el lector da continuidad narrativa. Hay que tener en cuenta, que una viñeta por sí sola no tiene significado. La viñeta puede tener diferentes formas de contorno aunque la más usual es la rectangular. La forma de la viñeta influye en el carácter y el ambiente de la narración. Para expresar un ritmo de narración monótono, se utilizan viñetas rectangulares e iguales consiguen un ritmo de narración monótono. Por el contrario, si queremos expresar movimiento y dinamismo utilizaremos viñetas de formas irregulares, que inquietan al lector transmitiendo la acción y el movimiento.

- **El Encuadre:** Es el espacio que representa una viñeta, pudiendo tener distintos tamaños y puntos de vista. Los diferentes encuadres utilizados en el cómic, que son los mismos que utiliza el cine, toman como referencia la figura humana. A la limitación del espacio real donde se desarrolla la acción de la viñeta, se denomina encuadre. Se distinguen diferentes tipos de encuadre de acuerdo al espacio que se seleccione de la realidad (planos), al ángulo de visión adoptado o al espacio que ocupe en el papel (formato).

¹⁰ GUBERN Román, El lenguaje de los comics. Península, Barcelona, 1972

- **El Plano:** La nomenclatura de los planos está tomada del medio cinematográfico. Y sirven para que el guionista pueda transmitir al dibujante lo que ve en su cabeza de una forma aproximada.
- **Gran Plano general:** Es un plano muy abierto que describe el ambiente en el que se desarrolla la acción. Por tanto, los personajes aparecen muy pequeños y apenas se distinguen.
- **Plano General:** El plano se acerca un poco más. Aparecen los personajes y el entorno en el que se encuentran.
- **Plano Americano:** El personaje aparece cortado por las rodillas. Así, podemos distinguir el gesto del personaje y su movimiento.
- **Plano Medio:** Este plano corta al personaje por la cintura, permitiendo distinguir la expresión del rostro del personaje con más detalle.
- **Primer Plano:** Este plano encuadra algún detalle concreto del cuerpo y tienen un fuerte efecto dramático.
- **Plano Detalle:** Es un plano muy cercano que muestra un pequeño elemento o detalle concreto del rostro del personaje que es esencial para la comprensión de la secuencia.
- **Angulación:** Los encuadres también muestran el punto de vista o angulación con que el autor representa la escena. Estos pueden ser:
 - **Angulación Normal:** Las figuras se representan desde la altura habitual en la visión humana.
 - **Picado:** Se representa desde un punto de vista elevado.
 - **Contrapicado:** Se representa desde un punto de vista bajo.
 - **Ángulo Cenital:** Es el ángulo picado absoluto y ofrece una visión totalmente perpendicular de la realidad.

- **Formato:** Se llama formato al modo de representar el encuadre en el papel. El formato puede ser rectangular (horizontal o vertical), circular, triangular, cuadrado, etc. El formato implica una elección bien diferente del tamaño. La relación entre el espacio, la viñeta y el tiempo real que se requiere para leerla es de gran importancia para crear el ritmo en la historieta y sus acciones.

- **Microunidades Significativas.** En esta categoría se hace referencia a todos aquellos elementos que se encuentran ubicados y que se integran dentro de las viñetas como las onomatopeyas, los bocadillos y el encuadre.

- **Convenciones Específicas:** Son propias de cada comic pero su uso está sujeto al criterio de quien decide crear el relato gráfico.

- **Balloon.** Bocadillo o globo de texto que permite integrar el texto que funciona como signo fonético y la representación gráfica del personaje que se expresa. También funciona para representar el pensamiento de los personajes.

- **Tipografía.** Criterio que hace parte de la composición de la viñeta y que se elabora de acuerdo a los criterios del dibujante.

- **Metáforas Visualizadas.** Convención utilizada dentro de los cómics que se usa para expresar el estado de ánimo y físico de los personajes a través de caracteres icónicos asociados con la metáfora como signos de interrogación, de admiración, exclamación, comillas, puntos etc.

- **Onomatopeyas.** Son signos fonéticos que representan acústicamente los ruidos generados por las acciones de los personajes.

- **Figuras Cinéticas.** Son convenciones gráficas que sugieren acciones de movimiento.

- **Adjetivaciones.** Proceden del cine expresionista alemán y se definen como los efectos logrados a través la iluminación, angulación, como sombras, claro oscuros, contraste, picados, contrapicados, etc.

5.1.2 El Arte Secuencial. La anterior distinción de aquellos elementos que configuran la macro-estructura gráfico-literaria del comic fue realizada con el fin

de integrarla al siguiente concepto necesario para la elaboración de un relato gráfico que se conoce como “Arte Secuencial”

El Concepto de Arte Secuencial que surge con Will Eisner, uno de los autores más influyentes en el ámbito del comic será aquel que brindara los parámetros prácticos pertinentes para la fase de elaboración del comic. La teoría de este autor ha sido integrada al proceso que se llevara a cabo en este proyecto dado que presenta de forma clara y consistente para el entendimiento, las funciones que atañen a aquellos actores creativos que participan en el desarrollo de un comic, que son el escritor, el guionista y el dibujante.

De acuerdo con esto Will Eisner plantea en su libro El arte Secuencial que “la idea y la historia o argumento en la forma de un guion escrito, que incluye la narración y los diálogos (bocadillos). El uso de palabras y la arquitectura de la estructura redactada extiende o desarrolla el concepto de la historia. Las indicaciones para el dibujante, (descripción de viñetas y contenido de la página) llevan la idea de la mente del escritor a la del ilustrador”¹¹. Cabe resaltar dos conceptos relevantes en que surgen del trabajo sincronizado y ordenado entre el guionista y el escritor o dibujante, y que ilustran la secuencia narrativa e icónica del comic: El guion técnico y el guion literario que son ambas estructuras que permiten al dibujante elaborar las viñetas en un orden determinado. El arte secuencial según Will Eisner en su libro, es “el resultado de un cálculo empírico que define una imagen como lo “visual” o “la ilustración”. Yo entiendo por “lo visual” una serie o secuencia de imágenes que sustituyen un pasaje descriptivo narrado con palabras. Una ilustración refuerza (o decora) un pasaje descriptivo. Se limita, sencillamente, a repetir el texto. Es lo “visual” lo que funciona como la forma más pura del arte secuencial, pues intenta emplear la mezcla de letra e imagen con un lenguaje con el que narrar”¹²

Para complementar esta presentación alrededor de las tesis de los autores y conceptos imprescindibles de este marco se pretende continuar con la exposición de algunos títulos y autores que indagan en el campo del dibujo y la ilustración que aportaran técnicas y herramientas valiosas respecto al abordaje gráfico y estético del producto.

En el libro “Aprende a dibujar comic” del Ilustrador Álvaro Muñoz se hayan algunos de los más relevantes conceptos técnicos sobre dibujo de historietas, como planos, ángulos, encuadres, movimiento, etc.

Para complementar los aportes de Muñoz, se recurrirá al libro “Técnica de la historieta, tratado de dibujo profesional especializado” en el cual se exponen las técnicas más efectivas para resolver el dibujo de viñetas, pues este libro

¹¹ EISNER Will. El arte secuencial. La escritura y el arte secuencial. Barcelona. Editorial Norma. Año 1988 Pág. 124.

¹² Ibid., Pág. 124

detalla los aspectos estéticos del dibujo, como la línea, la mancha, el trazo, el punto, la sombra, la luz etc.

Por último se hará uso del importante material sobre perspectiva “Perspectiva para artistas” de José.M Parramón, el cual será de utilidad a la hora de generar espacios y ambientes.

5.1.3 La Narración. La narración es un tipo de discurso que se utiliza cuando se pretende contar hechos reales o ficticios de uno o varios personajes, los cuales interactúan en un determinado espacio y que se desarrollan a lo largo de un tiempo hasta llegar a un desenlace.

La importancia de la narración tiene sus inicios en la construcción del mito como forma intrínseca de la cultura que explica los fenómenos y acontecimientos del mundo del hombre, según la tradición y la cosmogonía de cada sociedad o civilización. Esto sugiere que la narración ha estado presente desde los inicios de la humanidad y ha servido como una herramienta para definir, ordenar y conocer los procesos sociales y culturales a lo largo del tiempo. De manera macro, nos ayuda a comprender el devenir histórico, político o antropológico desde un punto de vista imparcial y objetivo, donde se pretende recopilar y mostrar un conjunto de momentos relevantes de la humanidad y como unos se relacionan con otros, pero también a escalas individuales, está presente aun cuando se habla con alguien en una conversación casual, en un parque, un bus o una tienda, de alguna manera se está narrando algo y se ordena contando una secuencia de sucesos y conductas, involucramos personajes y entornos, a veces incluso se emiten juicios de todo tipo.

Quizás a partir de esa casualidad surgen otras historias, donde ya no se cuenta la realidad tal cual como la conocemos, a lo mejor la imaginación crea versiones de sucesos específicos y se comienza a realizar un ejercicio más interpretativo, parecido a lo que sucede en los mitos. Narrar es una actividad constante y arraigada en los seres humanos, que ha tomado distintas formas de manifestarse desde los comienzos de las relaciones humanas evolucionando a los medios que conocemos actualmente como el cine, la televisión, la música, el teatro, los comics, entre otros que facilitan a un narrador poner de manifiesto su historia de la manera más a adecuada posible.

En palabras del cineasta Federico Fellini:

“Al hacer una película, no tengo otro propósito que seguir esa inclinación natural (...) de contar historias que me gustan y que tengo ganas de contar, mezclando inextricablemente sinceridad e invención, ganas de asombrar, de confesar, de absolverme.”

Y una definición de narración por parte del guionista y dibujante de comics Will Eisner es la siguiente:

La narración de historias se encuentra hondamente anclada en el comportamiento social de los humanos antiguos y modernos. Las historias se usaban para hablar de valores morales o para satisfacer la curiosidad. Las historias dramatizan las relaciones sociales y los problemas de la vida, transmiten ideas o tratan de fantasías. La narración de una historia requiere habilidad.

En las eras primitivas, el narrador de historias en un clan o tribu hacia de animador, profesor e historiador. Mediante la narración se conservaba el saber, que iba pasando de generación en generación. Esta misión sigue realizándose en los tiempos modernos. Por un lado, el narrador debe encontrar algo que contar, y por otro debe dominar la herramientas necesarias para poderlo hacer.

Lo más seguro es que los primeros narradores se sirvieran de imágenes rudimentarias respaldadas por gestos y ruidos vocales que más tarde se convirtieron en lenguaje. Con el paso de los siglos, la técnica proporcionó, papel, imprentas, almacenamiento electrónico y aparatos de transmisión. La aparición de estos inventos afectó considerablemente el arte de la narración.

5.1.3.1 La Estructura Narrativa Como punto de partida, en toda estructura narrativa subyace un sistema de elementos textuales entrelazados los cuales definen la coherencia y sentido de un texto. Las unidades estructurales mínimas se denominan bases textuales, cuya selección inicial determina lo que será un texto potencial. Las palabras, títulos, oraciones y frases desplegadas en secuencias sucesivas son aquellas que en primera instancia definen la estructura lineal de un texto. De acuerdo con esto, el ordenamiento sistemático de estas unidades está ligado a referentes o modelos dentro de una realidad común de los cuales parte la relación locutor e interlocutor, suscitando de esta manera lo que se conoce como base temática. Y a su vez las bases temáticas son el punto de partida para el desarrollo de un texto estructurado en secuencias. De aquí surgen las tipologías de textos: descriptivo, narrativo, expositivo, argumentativo e instruccional según Egon Werlich a quien cita María Eugenia Contursi en su libro “La Narración Usos y Teorías”.

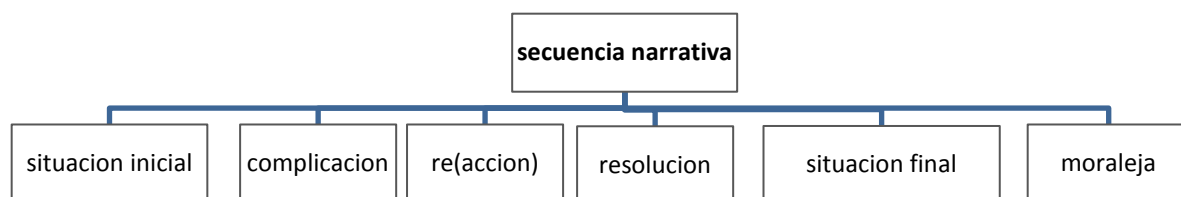
Primordialmente las bases temáticas narrativas sirven para explicar expresiones textuales y cambios en el tiempo. Se trata de un esquema simple de sujeto-predicado-adverbio donde existe un actante/sujeto, un verbo/predicado y un tiempo o espacio/adverbio. El adverbio establece o no una referencia espacio-tiempo donde los sujetos se presentan como

cambiantes o activos. Este tipo de oración según Werlich se denomina “denotador de cambios/acciones”

Ahora bien, como se mencionó antes los textos están conformados por unidades estructuradas llamadas secuencias. Según Contursi, una secuencia es “una estructura, una red relacional jerárquica, una entidad relativamente autónoma, dotada de organización interna que le es propia y en relación de dependencia/independencia con el conjunto más vasto del que forma parte. El texto es a su vez una estructura secuencial.” La secuencia dentro del sistema narrativo es la unidad que constituye al texto y a su vez está conformada por proposiciones encadenadas entre sí formando así un gran conjunto textual. Así mismo estas proposiciones desempeñan de manera dual un movimiento de secuencialidad y conexidad. La primera se refiere a la jerarquía en la que han sido integradas y la segunda al ordenamiento lineal que muestran. De este proceso también surgen categorías de secuencias que van de acuerdo a las tipologías textuales como la narración, la descripción, argumentación, explicación y diálogo.¹³

En palabras de Contursi “si en un texto domina la secuencia narrativa, se trata de un texto narrativo. La secuencia narrativa se articula en función de sus aspectos constitutivos en tanto relato, y se pueden esquematizar del siguiente modo:

Figura 1. Estructura de la secuencia narrativa según Contursi



Fuente: CONTURSI, Maria Eugenia. La Narración, Usos y Teorías. Grupo Editorial Norma. Año 2000

¹³ CONTURSI, Maria Eugenia. La Narración, Usos y Teorías. Grupo Editorial Norma. Año 2000.

Los elementos narrativos son según Contursi, la sucesión de eventos, la unidad temática donde al menos debe estar presente un actor, las acciones que indiquen cambios y un proceso de evolución de sucesos donde existe una situación inicial que confluye en un conflicto y finalmente desemboca en una situación final, la cual a su vez permite reconstruir la estructura narrativa en su aspecto temporal, causas, eventos, intrigas y transformación de las acciones.

De acuerdo con el lingüista Teun Van Dijk existe la noción de superestructura la cual clasifica los distintos tipos de textos, y por otro lado permite explicar la construcción interna de los mismos. De esta manera, en la medida en que se pueda hablar en diferentes situaciones comunicativas, así mismo se tendrá la capacidad de elaborar distintas formas de referirnos a ellas, aunque el contenido semántico sea el mismo. La superestructura sirve para ordenar las partes de un texto, es un esquema al que se puede adaptar un texto sin importar el contenido según Van Dijk, Y a su vez esta superestructura se adhiere al formato semiótico mediante el cual se quiera mostrar un relato, como las historietas, el cine o los comics.

Como dice Contursi en su libro, los textos narrativos son todas las manifestaciones globales de comunicación desde las narraciones cotidianas hasta las grandes historias y obras de literatura, sagas, cuentos etc. Principalmente los textos narrativos se refieren a las acciones de unos sujetos determinados y a los cuales el tiempo y el espacio, lugares y objetos están ligados directamente. Otro requisito para que sea un texto narrativo, es el de poseer un narrador, el cual contara las acciones desencadenadas por los actores del relato, estableciendo relaciones entre los sucesos del mismo, con la intención de suscitar un interés en el interlocutor, a través de su despliegue narrativo.

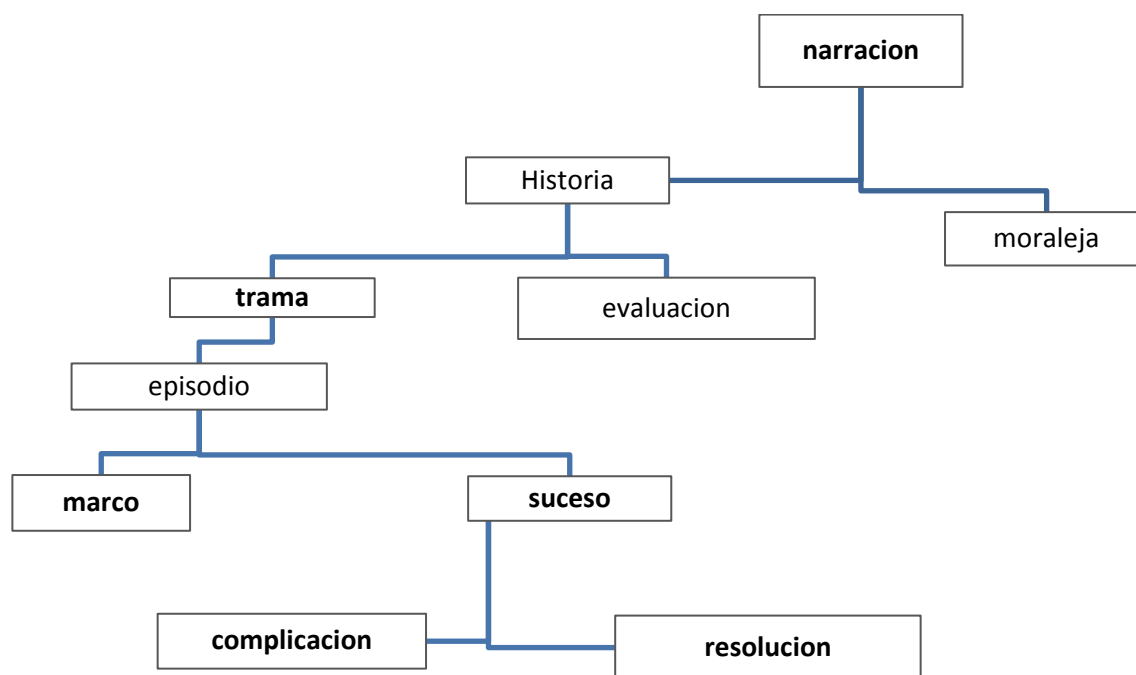
A partir de la intención de despertar un interés, surge dentro de la superestructura narrativa, la “complicación” desde la cual se buscara despertar una primera reacción al relato, en ella, no necesariamente deben estar incluidas personas, pero si debe ser una acción en la cual las reacciones frente a ella constituyan el eje de la narración. A la vez toda complicación conlleva inmediatamente a una resolución, la cual puede ser positiva o negativa.

Según Van Dijk estos dos estadios de la narración conforman lo que él llama “suceso”, los cuales se llevan a cabo en una situación específica de tiempo y espacio a la cual le denomina “marco”, en el cual pueden haber varios sucesos en tiempos y situaciones diferentes y a su vez el marco y el suceso conforman un “episodio” y una serie de episodios definen una “trama”. Cuando a este conjunto, el cual según Van Dijk comprende los principales componentes de una narración, se le suma la valoración u opinión del narrador, a este conjunto se le denomina “historia”. Por ultimo existen textos narrativos donde aparece

una enseñanza a la cual se le llama “moraleja”, es una lección que aparece al final, como en las fabulas por ejemplo.

Para resumir, Contursi presenta un esquema del texto narrativo:

Figura 2. Estructura del texto narrativo según Contursi



Fuente: CONTURSI, Maria Eugenia. La Narración, Usos y Teorías. Grupo Editorial Norma. Año 2000. Pág. 34.

5.1.3.2 El Discurso Narrativo. Se define como la relación entre texto y contexto de manera más profunda y amplia que los aspectos textuales según Contursi quien cita a Umberto eco el cual expone un esquema de cómo explicar el discurso narrativo.

Dentro de la narración existe un ritmo que determina los enlaces dentro de ella, procede desde un punto inicial hasta un punto final linealmente, o fluctúa en este proceso dando saltos temporales.

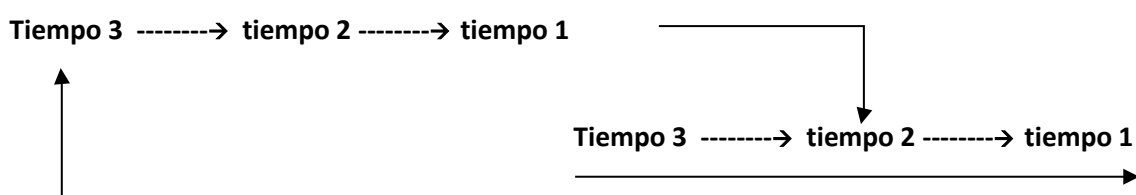
Se cita para el primer caso, el ejemplo de la Fábula, la cual transcurre en un tiempo lineal desde un punto de inicio hasta un final sin presentar fluctuaciones:

Figura 3. Esquema de la Fabula¹⁴

Tiempo 1 -----> tiempo 2 -----> tiempo 3 ----->final

Por otro lado el tipo de narración donde se presentan variaciones temporales que afectan el flujo de la narración de manera no lineal, es propio de la trama:

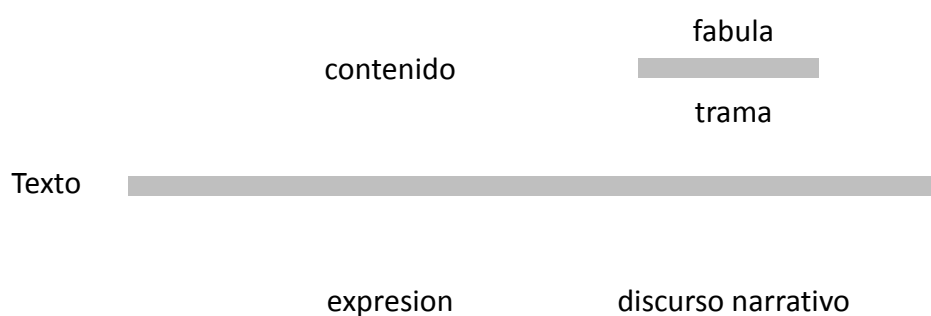
Figura 4. Esquema de la Trama¹⁵



Según este esquema se definen tres aspectos primordiales del discurso narrativo:

- La trama es la forma del contenido
- La fábula es la sustancia del contenido
- El discurso narrativo es la expresión de trama y fabula

En el siguiente grafico se resume esta relación de acuerdo con Umberto eco:



¹⁴ CONTURSI, Maria Eugenia. La Narración, Usos y Teorías. Grupo Editorial Norma. Año 2000. Pág. 34.

¹⁵ Ibíd., pag35.

Umberto eco afirma que la fábula y la trama son estructuras que pueden ser trasladadas de un sistema semiótico a otro ya que por ejemplo se podría contar una fábula determinada pero desde un discurso totalmente diferente por varios autores y en distintos medios, como una película o un tebeo. De acuerdo con esto surgen un aspecto importante dentro del discurso narrativo: En una narración puede no existir una trama pero siempre habrá una fábula y un discurso.

Por otro lado Eco afirma que en un discurso narrativo podrán estar presentes algunas técnicas de lo que él llama “moderación del ritmo” lo cual se trata de recursos empleados por el narrador para establecer “paseos inferenciales” o lo que en otras palabras significa que el lector construya y prevea situaciones futuras dentro de la narración de acuerdo con su experiencia propia o con lo que ha aprendido de otras historias.

Ligado a lo anterior está el concepto del control de la temporalidad dentro de la narración.

Existen tres tiempos diferentes:

El tiempo de la fábula, el tiempo del discurso y el tiempo de la lectura.

El tiempo de la fábula hace referencia al tiempo que se maneja dentro de la historia, por ejemplo: “han pasado 20 años”.

El tiempo del discurso que es el tiempo en que el autor escribió “han pasado 20 años”

Y por último el tiempo de lectura que es el empleado por quien lee. Los dos primeros tiempos son un recurso del autor para establecer una interacción con los estímulos del lector al cual se le determina por medio de estos un tiempo de lectura.

5.1.3.3 Tipos de Narrador. El narrador es, dentro de cualquier historia, (obra literaria, película, Novela, obra de teatro, evento narrado, etc.), la entidad que relata la historia a la audiencia. El narrador:

- Selecciona los hechos.
- Los presenta de un modo determinado según su propósito.
- Marca el tono de narración.
- Ordena los hechos.
- Caracteriza a los personajes.
- Guía el transcurso de la acción.

❖ Según su posición respecto a lo narrado

- **Narrador Homodiegético.** Donde *homo* significa mismo y *diégesis* historia. Dentro de esta categoría se muestra al narrador como alguien que la ha vivido desde dentro, y es parte del mundo relatado.
 - **Narrador Autodiegético.** Relata sus experiencias como personaje central de la historia.
 - **Narrador Heterodiegético.** “Hetero” significa otro, “diégesis” historia. Se trata de aquellos narradores que cuentan la historia desde fuera del mundo del relato, generalmente en tercera persona. El caso más común es el del llamado “narrador omnisciente”.
 - **Narrador Omnisciente.** Conoce todo acerca de sus personajes (pensamientos, sentimientos...). En muchos casos juzga y valora la historia, con lo que orienta al lector en la interpretación de los hechos y personajes.
 - **Narrador de Conocimiento Relativo o Narrador Parcial.** Es aquel que relata sólo lo que ve y que no sabe qué es lo que piensan los personajes.
- El narrador de cualquier obra tiene ciertas características y limitaciones que definen cómo el autor puede narrar la historia. Como tal, el narrador ve la historia dependiendo del lugar que ocupe en el mundo que se narra, es decir, según su punto de vista. Según este criterio, los diferentes tipos de narrador pueden clasificarse en tres grandes grupos, según la narración se dé en primera, segunda o tercera persona.
- **Narrador Protagonista.** El narrador-protagonista cuenta su propia historia. El narrador en primera persona (yo) adopta un punto de vista subjetivo que le hace identificarse con el protagonista y le impide interpretar de forma absoluta e imparcial los pensamientos y acciones de los restantes personajes de la narración. Es el tipo de narrador que se utiliza en géneros como el diario o la autobiografía.
 - **Narrador Testigo.** El narrador testigo es un espectador del acontecer, un personaje que asume la función de narrar. Pero no es el protagonista de la historia, sino un personaje secundario. Cuenta la historia en la que participa o interviene desde su punto de vista, como alguien que la ha vivido desde fuera,

pero que es parte del mundo del relato. Ejemplo de este narrador son los cuentos de Sherlock Holmes.

- **Monólogo interior.** El monólogo interior (también conocido como stream of consciousness o como flujo de conciencia) es la técnica literaria que trata de reproducir los mecanismos del pensamiento en el texto, tales como la asociación de ideas.

- **La narración en segunda persona.** El personaje desdobra su personalidad y habla consigo mismo como si lo hiciera con otro.

- **Narración en tercera persona:** narrador externo.

- **Narrador omnisciente.** El narrador omnisciente es el que todo lo sabe. Es un narrador que conoce todo respecto al mundo de la historia. Puede influir en el lector, pero no siempre. Este narrador trata de ser objetivo. Las características principales del narrador omnisciente son:

- Expone y comenta las actuaciones de los personajes y los acontecimientos que se van desarrollando en la narración.
- Se interna en los personajes y les cuenta a los lectores los pensamientos más íntimos que cruzan por sus mentes.
- Domina la totalidad de la narración, parece saber lo que va a ocurrir en el futuro y lo que ocurrió en el pasado.
- Utiliza la tercera persona del singular.
- Conoce los pensamientos de los personajes, sus estados de ánimo y sentimientos.
- Posee el don de la ubicuidad.

5.1.3.4 Los personajes. Son las personas o seres ficticios que intervienen en la acción, quienes viven los acontecimientos narrados. En la creación de los personajes no interesan solo los rasgos físicos, sino también aquellos que los presentan como entidades dotadas de personalidad.

Existen varios criterios de clasificación:

❖ **Por su importancia**

- **Principales.** Soportan la mayor parte del peso de la acción; pueden ser protagonistas o antagonistas. En *Don Quijote*, el caballero y su escudero.
- **Secundarios.** Actúan como complemento de los anteriores en determinados episodios. En *Don Quijote*, el ama y su sobrina.

❖ **Por su naturaleza.**

- **Históricos:** Basados en la realidad.
- **Simbólicos:** Significan algo independiente de su propia existencia; encarnan una cualidad o un valor que a veces se señala hasta en su nombre.
- **Autobiográficos:** Representan aspectos de la personalidad o vivencias, reales o imaginarias de un narrador.

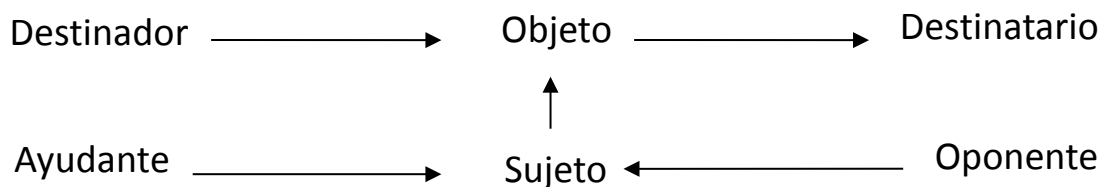
❖ **Por su profundidad psicológica**

- **Planos o tipos.** Están poco elaborados y manifiestan actitudes y cualidades únicas; por ejemplo, son los “buenos” (el sastrecillo valiente) o los “malos” (el lobo feroz).
- **Redondos o caracteres.** Son humanos, contradictorios... Hacen avanzar la trama y evolucionan a lo largo de la historia: El Lazarillo de Tormes.

5.1.3.5 Esquema Actancial. Para resumir las relaciones existentes entre los personajes dentro de la narración, y a su vez la dinámica de sus funciones con relación a la dinámica y desarrollo del relato mismo, El lingüista e investigador A. J. Greimas establece en su “esquema Actancial”, un sistema de operación de los personajes en situaciones de oposición:

Su esquema está basado en tres ejes principales que determinan las relaciones de acción entre los personajes que son: la comunicación, el deseo y la prueba.

- Destinador
- Destinatario
- Sujeto
- Objeto
- Ayudante
- Oponente



El deseo:

- **Sujeto:** es el que desea algo.
- **Objeto:** es lo que es deseado.

La comunicación:

- **Destinador:** es el que comunica una acción/deseo/tarea al sujeto, es el fundamento de su deseo, su porqué.
- **Destinatario:** es el que se beneficia con la acción/deseo/tarea del sujeto, es la finalidad de su deseo, su para qué.

La prueba:

- **Opositor:** es el que se enfrenta y dificulta la acción/deseo/tarea del sujeto.
- **Ayudante:** es el que colabora y facilita la acción/deseo/tarea del sujeto.

5.2 MARCO CONTEXTUAL

En nuestro país, la narración gráfica, el comic y la ilustración, son conceptos que han sido integrados en las últimas décadas a la disciplina del Diseño Gráfico pues finalmente están dotados de un componente comunicacional que se manifiesta a través de lo visual.

De acuerdo a una indagación realizada acerca de las manifestaciones del comic y la ilustración en la actualidad a nivel nacional, es posible decir que la oferta de productos de este tipo es muy escasa, sin embargo, se pretende avanzar en conocimiento acerca de narración gráfica, comic e ilustración; no obstante, en la actualidad se pueden encontrar trabajos destacados de ilustradores como Jorge Lewis Morales, Luis Eduardo León, José Arlés Herrera Rodolfo León Sánchez, Miguel Otálora, Tatiana Córdoba, Paula Bossio y Fernando Forero los cuales exploran diversas técnicas desde las análogas y tradicionales hasta las digitales que han incursionado en estos campos con gran éxito.

Indagando dentro del contexto local, es posible encontrar en la actualidad un evento llamado “Calicomix” que se realiza anualmente donde se congregan algunos de los artistas gráficos más notorios tanto a nivel nacional como internacional alrededor de exposiciones, talleres, conferencias y ciclos sobre humor gráfico y el panorama de historietas en el mundo.

A pesar de que se puede encontrar en Colombia un grupo modesto de personas dedicadas al estudio de la ilustración y el comic como áreas donde se exploran las formas de representación gráfica mediante el dibujo, la pintura entre otras técnicas, La narración gráfica como un amplio espectro que abarca los procesos creativos de elaboración de relatos gráficos es una disciplina que apenas está incursionando en nuestra ciudad, y que está despertando iniciativa en los círculos académicos del Diseño Gráfico.

5.3 MARCO HISTORICO

De acuerdo al objetivo final de este proyecto, es necesario realizar una indagación y contextualización Histórica sobre la Caída del Imperio Romano, puesto que será el momento específico a partir del cual se pretende generar una historia o argumento narrativo entendido como el componente literario, unido al despliegue gráfico.

Según la Historia, la caída del Gran Imperio Romano se debe a causas de toda índole, existiendo teorías de historiadores y otros estudiosos de La Roma Antigua que adjudican su desgracia a temas culturales, económicos, políticos y morales como lo detalla el historiador Gonzalo Bravo Castañeda en el libro “La caída del Imperio Romano y la Génesis de Europa” quien a su vez se apoya en el planteamiento del Historiador Británico Edwar Gibbon quien en su obra cumbre “The History of the Decline and Fall of the Roman Empire” hace un análisis de cómo la deposición del último emperador romano Rómulo Augústulo fue una de las consecuencias de un proceso de desintegración progresivo que dio lugar a la disolución del imperio, así como la creciente difusión del cristianismo en la sociedad romana hacia que las antiguas creencias y valores establecidos fueran reemplazados por unos nuevos.

Otro factor que influyó en este proceso de decadencia fue el olvido de la sociedad romana por sus políticas exteriores concentrándose solo en la política interior lo que permitió a las hordas germanas acercarse con más facilidad a las fronteras del imperio y adentrarse para desestabilizarlo.

Por otra parte existen hipótesis planteadas por algunos historiadores que sostienen que Roma decayó al final como consecuencia de la frivolidad y negligencia de sus gobernantes quienes privilegiaron sus condiciones de seres susceptibles a las delicias del goce y la banalidad, a su responsabilidad como dirigentes políticos y líderes de una sociedad que como todas, al carecer de unos guías que gobiernen y legislen de manera sabia, pierde el rumbo de sus ideales.

Para la pertinencia de este proyecto se tendrá en cuenta el aspecto militar principalmente en la creación del argumento de la historia, según la visión planteada en el libro “Constantinopla, El imperio olvidado de Isaac Asimov, donde se hace un detallado y completo análisis de los factores que desestabilizaron la sólida estructura social de la Roma Imperial cuando Constantinopla era su capital militar y centro cultural, que llevaron finalmente al colapso de este poderoso imperio. Otro material de gran importancia para el desarrollo de los aspectos gráficos en este proyecto son los libros de la serie “Men At Arms” de Ian Heath y Angus Mcbride en los cuales se expone un

detallado repertorio gráfico de la indumentaria y maquinaria bélica Romana, siendo este un valioso referente iconográfico para el desarrollo conceptual del comic.

Para ubicar al lector en el contexto de la historia es necesario mencionar las características sociales, políticas y culturales específicas del momento en que esta se desarrolla. Aunque la novela tiene un componente ficcional establecido, es necesario aclarar que tal desarrollo literario parte de una base real, es decir de hechos, lugares, personajes y situaciones reales los cuales son el insumo que permite subvertir en cierta medida la realidad de aquel contexto histórico pasado y generar un relato ficticio.

Por otro lado, la realización de la novela gráfica requiere de una indagación precisa en el aspecto iconográfico propio de la época para reconstruir de manera acertada el espacio y tiempo físicos de la narración, la representación de los ambientes, entornos, personajes y objetos estará ligada a en todo momento a este componente estético pero esta susceptible de ser alterada. Para esto se recurrió al libro “Grandes Civilizaciones De La Historia-IMPERIO BIZANTINO”, donde se pueden encontrar los aspectos más representativos de la sociedad Bizantina. Se pretende indagar en aquellos elementos más sobresalientes a nivel cultural de dicho contexto, para poder generar una reinterpretación de códigos gráficos y literarios.

Como punto de partida, la novela gráfica ubica al lector en los últimos años de existencia del poderoso Imperio Romano de oriente, la historia se desarrolla específicamente en el año de 1347 en la antigua Constantinopla, fundada por el emperador Constantino el Grande, capital de este grandioso imperio y ciudad reina de Europa, ubicada geográfica y estratégicamente a la entrada del Bósforo entre el Cuerno de Oro y el mar de Mármara donde se unen Europa y Asia. En el imperio gobernado por el emperador Juan VI Cantacuzeno quien sube al trono durante el tiempo en el cual se desarrolla la historia. En este periodo se producen varios cambios a nivel político, social y militar, siendo estos los aspectos predominantes que intervienen en la construcción y evolución de la novela.

De acuerdo con lo que dice el escritor español Juan Eslava Galán en su libro “Los Templarios y otros enigmas medievales” la caída del Imperio Romano y la pérdida de su capital Constantinopla fue un hecho que comenzó mucho antes del año 1453, fecha en la que los historiadores ubican el gran asedio Turco que llevo a la toma de la ciudad comandada por el Sultán Mohamed II. Los factores que llevaron al colapso del poderoso imperio se remontan a más de cien años antes de este episodio, pues la serie de acontecimientos que conllevaron al desenlace fueron en gran medida malas decisiones estatales y militares que progresivamente fueron desgastando los pilares del imperio, a eso se le

sumaba el constante asedio turco y el avance de las naciones enemigas hacia el corazón de la capital Bizantina.

Desde el punto de vista militar, uno de los aspectos más perjudiciales para la estabilidad del imperio durante estos años, fue la carencia de efectivos militares, las tropas disminuían lo que llevo al emperador a contratar mercenarios de otras naciones cuya lealtad y confiabilidad eran bastante dudosas. A causa de esto el imperio fue perdiendo su maquinaria bélica y se debilito poco a poco siendo cada vez más vulnerable a los ataques Turcos y de otros enemigos.

Incluso, según Eslava, algunas naciones pertenecientes al imperio optaron por vender sus ciudades a las colonias como Venecia y Génova debido a la poca confianza que tenían en la capacidad del emperador para defenderlas de los turcos. Tesalónica por ejemplo fue vendida a los venecianos a causa de esta situación.

Otro determinante que contribuyo en la paulatina derrota del imperio, fue el estallido de Guerras civiles protagonizadas por las colonias y patrocinadas por enemigos de Constantinopla dentro del estado, luchas por el poder de la hegemonía económica que representaba la capital Romana en ese momento como centro de negocios y puente comercial entre Europa y Asia. Los estados Europeos que conspiraban contra el imperio decidieron apoyar militarmente a los barrios de las colonias dentro Constantinopla con el fin de desestabilizar el orden político y económico. Los tres barrios principales era el de los catalanes, los genoveses y venecianos quienes sembraron entre si una enemistad marcada, cada uno de los barrios estaba aislado del otro y rodeado por muros al estilo medieval.

En cuanto al escenario social de la antigua Constantinopla los escritores coinciden en que la decadencia del imperio fue evidente en todas las esferas sociales, incluso en las más altas, la suntuosidad de las cortes termino convirtiéndose en un espejismo, en una engañosa gala que reemplazo el verdadero sentido de la riqueza y esplendor bizantino pues las arcas del imperio estaba quebradas y la nobleza, tanto el emperador como la emperatriz tuvieron que renunciar a los lujos para pagar varios gastos del gobierno, aun así, el orgullo que suele acompañar siempre al poder, se resistía a renunciar al lujo y la etiqueta. No había fondos para sostener un imperio, y eso trajo consigo la pobreza, el hambre y la indigencia, convirtiéndose Constantinopla la que fue una vez la capital del más poderoso imperio antiguo, en una ciudad famélica, miserable y decadente. Según Eslava, los edificios imperiales, el hipódromo y las calles se arruinaron notablemente y el paisaje de majestuosidad que caracterizaba la ciudad fue desapareciendo a la par de la sociedad Bizantina.

En cuanto al aspecto cultural, un dato curioso arroja Eslava al decir en su libro que nunca antes en la historia de Constantinopla habían surgido tantas mentes brillantes, “nunca hubo tantos ni tan ilustres sabios en Bizancio”, pero es comprensible si se analiza el panorama y se piensa que quizá a causa de la inminente decadencia del imperio el genio y la inclinación a examinar con minuciosidad el contexto social de aquel momento, haya propiciado que Bizancio se convirtiera en un laboratorio para grandes hombres con pensamiento de avanzada.

En 1347 ocurre otro acontecimiento en Bizancio que será introducido en la construcción del relato, y que aportara en gran medida el componente ficcional a la historia. Se trata de la famosa pandemia que arrasó con dos terceras partes de la población en Constantinopla, y que contribuyó a la decadencia del imperio.

5.3.1 La Sociedad Bizantina. El imperio Romano de oriente, al ser tan extenso en sus tiempos de mayor auge, fue el epicentro de una gran multiplicidad de etnias y matices culturales. Sus territorios se extendían más allá de su capital Constantinopla, y enorgullecían a sus gobernantes quienes durante mucho tiempo lograron eficazmente mantener sus fronteras a salvo con la centralización del poder en un estado eficaz y próspero.

Los siglos de esplendor del imperio Romano de oriente fueron duraderos, pero no podían ser eternos. Debido al espléndida ubicación geográfica, Constantinopla jugó un papel determinante en las relaciones comerciales de los estados circundantes. Al ser un puente entre dos masas continentales, se convirtió en un paso obligado de mercancía y negocios, cualidad que la puso en la mira de otros imperios que comenzaron a soñar con establecer sus canales económicos en ella. El asedio comenzó paulatinamente y las fronteras de la ciudad cada vez se hicieron más pequeñas, así surgieron los enemigos del imperio que poco a poco llevarían a la esplendorosa Bizancio a su inevitables caída.

Los demógrafos han estimado que en los comienzos del imperio, la población llegaba a los 25 millones de habitantes, y los territorios del imperio ocupaban un área de aproximadamente 1.600.000 km² pero alrededor del siglo XIII cuando comenzaron a surgir las crisis que poco a poco debilitarían el imperio, la población alcanzaba apenas los 13 millones de habitantes, y los territorios habían sido disminuidos a un área de unos 745.000 Km².

La vida cotidiana en Constantinopla siempre estuvo ligada a la economía y la búsqueda de la estabilidad del imperio. La agricultura y el comercio fueron las

grandes fuentes de ingreso de las ciudades, así mismo el negocio artesanal y la venta de productos textiles fueron de gran impacto para el ingreso de capital. Sin embargo el factor militar siempre influyo en la sociedad Bizantina por ser de gran importancia para los gobernantes quienes debían proteger sus territorios, de esta manera el mantenimiento del ejercito siempre fue una carga pesada que desinflaba las arcas del imperio al igual que los brotes de peste, difíciles de controlar y la hambruna que al llegar, era un gran inconveniente.¹⁶

5.3.2 El Arte Bizantino. Quizás varios de los rasgos más distintivos de cultura bizantina están presentes en el arte. De acuerdo con lo que se expone en el libro “imperio Bizantino, grandes civilizaciones de la historia” el arte en Bizancio está influenciado y definido principalmente por la gran heterogeneidad cultural que ayudo a moldear la identidad de la estética bizantina enmarcada primordialmente por tres aspectos, el helenismo, la religión cristiana y el contacto de Bizancio con la sociedad oriental. El helenismo se hizo presente gracias a la tradición de la Grecia clásica cuya influencia era notable y siempre presente. En cuanto al cristianismo, este encontró siempre en la expresión artística un medio de exaltar su presencia y condición como elemento fundamental de la sociedad romana oriental, y por último el contacto con las sociedades orientales fue inevitable dada la ubicación geográfica de Constantinopla como epicentro de comercio entre oriente y occidente.

El trabajo de los artistas bizantinos se hizo popular en principio con las técnicas del mosaico, la escultura y la pintura sobre pergamino, elementos característicos de la iconografía bizantina. Todos nada reticentes y por el contrario de una elaboración y detalles exquisitos, muchas veces realizados con oro y materiales vistosos, pequeñas piedras, madera entre otros. Predomino en la escultura la rigidez de las figuras, el bajorrelieve y la repetición.

En cuanto a los canones para representar la figura humana tanto en pintura como en escultura, sobresalen los personajes constituidos como fisonomías alargadas, de pie, generalmente sosteniendo objetos. El hieratismo también es un elemento importante presente en este tipo de iconografía antropomorfa, el cual pretende generar en el espectador sensaciones de solemnidad y majestuosidad. Es importante resaltar que la gran mayoría de las figuras aparecen con los ojos grandes y abiertos. Los materiales que generalmente se usaban para realizar estas esculturas o pinturas eran mezclados con piedras, cintas, ornamentos vegetales entre otros.

Son comunes las escenas religiosas del antiguo testamento, de Cristo y sus apóstoles y suelen estar presentes en todos los lugares tanto religiosos como

¹⁶ GRANDES CIVILIZAVIONES DE LA HISTORIA. IMPERIO BIZANTINO. Barcelona. Editorial Sol90. Año 2008.

en otros no destinados a con este fin. Aunque la plástica bizantina recurre a la saturación y demuestra una preocupación por la suntuosidad, es carente en gran medida de perfeccionismo y evidencia un desinterés por la representación figurativa de la realidad o de los temas bíblicos en cuanto a nivel de realismo pictórico, por el contrario la irregularidad, la ausencia de perspectiva y el hieratismo constituyen la esencia de la estética bizantina.

5.3.3 El Poder Bélico Bizantino. Durante muchos siglos el imperio Bizantino ostento orgullosamente el ejército más poderoso de todo el mediterráneo, el cual había sido heredero de las antiguas legiones romanas de occidente pero ajustadas a la forma del nuevo Imperio de Oriente. El ejército se caracterizó por contar con poderosas unidades organizadas en grupos como la caballería pesada o “catafracta”, los custodios de la hegemonía marítima con una flota de embarcaciones llamadas “Dromos”, las tropas encargadas de la seguridad de las fronteras llamados “Limitanei” y los “Comitatenses” quienes se encargaban del patrullaje y expediciones a lo largo de los territorios imperiales. Con el tiempo surgió la “Themata” que era una unidad administrativa militar al mando de un “estratega” el cual tenía un gran poder como jefe de estado mayor.

Por otro lado, el imperio Bizantino, también ostento un eficiente servicio de inteligencia que podía infiltrar las más altas esferas de poder incluso llegando a intervenir el papado Romano.

Otro factor importante y decisivo en la transformación del poder militar de Roma fueron los cuerpos de mercenarios contratados conocidos como la Guardia Varega, soldados de procedencia Vikinga que perjudicaron la estabilidad del imperio por su dudosa lealtad, fueron protagonistas de escándalos pero también de destacadas victorias.¹⁷

De acuerdo con la historia del aspecto bélico en Bizancio descrito en el libro “Byzantine Armies 1118 – 1461” de Ian Heath y Angus McBride, antes del siglo XIII se comenzó a denominar al ejército central o núcleo de la fuerza militar bizantina como Tagmata, Taxeis o Vasilikon Allagia. Se componía principalmente de mercenarios extranjeros pero también incluía algunos soldados propios de Bizancio.

5.3.3.1 El Pronoiai. Era un soldado nativo de Constantinopla, hacia parte de la caballería pesada. Fue llamado propiamente Pronoiar o Pronoiarios pero después del siglo XIII fue conocido como Stratoites. Eran soldados propietarios de un espacio de tierra cuya posesión de la misma les obligaba a pagar un impuesto que iba destinado a las mejoras del ejército. No era un soldado de tiempo completo y solo eran llamados cuando se les requería. En muchos casos eran acaudalados que cuando entraban en acción iban acompañados de

¹⁷ GRANDES CIVILIZACIONES DE LA HISTORIA. IMPERIO BIZANTINO. Editorial Sol90. Barcelona. Año 2008.

sus sequitos los cuales se conformaban de parientes (Oikeioi) y en algunos casos incluían mercenarios. Era muy poco probable que los sequitos excedieran los 30 hombres. La mayoría de las veces era solo un puñado.

Existía otro tipo de Pronoiar catalogado de menor rango llamado Oikonomia, que constituía una parte pequeña de los ingresos en impuestos para el ejército. Estos minifundios eran administrados por granjeros soldados que probablemente solo aportaban caballería ligera compuesta por dos o más hombres juntos.

Inicialmente estos propietarios no podían heredar las concesiones pero durante el siglo XIV se concedió esta capacidad a ciertos Pronoiarios con el fin de obtener ingresos para sobrellevar la guerra civil, sin embargo a lo largo del siglo XIV debido a la corrupción de algunos acaudalados y la deserción extrañamente concedida a muchos Pronoiarios este sistema finalmente colapso.

5.3.3.2 Organización de unidades. Nombres asignados a las unidades Bizantinas:

Bandon: Tagma

Moiras: grupos de 300 a 1000 hombres

Caballería: Allagion (del siglo X, compuesto de 300 a 500 hombres) comandante del Allagion: Allagator. Probablemente una Allagia se subdividía también en unidades de 100 a 50 hombres. En batalla una Allagia se dividía en 3 columnas llamadas Taxeis, Sintaxeis y Lochoi o en algunos casos Tagmata.

Las Allagias desaparecieron con la pérdida de Asia menor y la Megala Allagia o gran Allagia apareció en su lugar. Cada provincia del imperio parecía tener una Megala Allagia constituida y debido a esto cada una tomaba el nombre de la provincia a la que pertenecía, por ejemplo, el Thessalonikaion de Thesalonica, el serriotikon de Serres y cada hombre reclutado en alguna de estas unidades militares era llamado un Megaloallagitaí.

La Megala Allagia surgió en 1280 y duró hasta 1345 -87, desapareciendo junto con las provincias que cayeron ante los turcos y serbios. Algunos regimientos que se conformaron a finales del siglo XI fueron los Hetaireia, Exkoubitoi,

Athanatoi y Varrangoi o guardia Varega encargados de custodiar al emperador y los tesoros reales.

5.3.3.3 La guardia Varega. Guardia o regimiento de elite establecido por el emperador Kantakouzenos para proteger al corregente Juan V en 1341. Consistía en una unidad de solo quinientos hombres muchos de los cuales eran barbaros de hacha provenientes de tierras extranjeras que prestaban este servicio. Los historiadores sostienen que es posible que la guardia Varega haya durado hasta el fin del imperio. Se cree que en los últimos días del imperio la guardia se componía de un grupo formidable de caballeros cretenses que defendieron tres torres cercanas al palacio Blachernae del ataque turco.

Otro grupo de elite bastante sobresaliente eran los Oikeioi y los Oikeitai, quienes formaban una guardia que acompañaba al emperador en la acción militar y se componía de los más allegados a él, parientes y consanguíneos.

5.3.3.4 Grupos de mercenarios. Tres de las primeras organizaciones independientes de mercenarios medievales fueron:

La Compañía de Siena que operaba en Umbría (1322 – 23) la compañía de Cerruglio con actividades en Lucca (1329 – 30) y los Cavalieri della Colomba que operaban en Lombardía y la Toscana (1334). Los soldados germanos predominaban en estas organizaciones debido a la recesión económica en Germania.

5.3 MARCO CONCEPTUAL

Adaptación: transformación de una obra para destinarla a un uso distinto de aquel para el cual fue escrita.

Angulación: punto de vista que adopta el hipotético observador de una viñeta, se pueden considerar hasta cinco tipos de básicos de angulación: picado, contrapicado, horizontal, vertical prono y vertical supino.

Arte secuencial: Forma artística y literaria que trata de la disposición de los dibujos o las imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea.

Comic: Expresión figurativa o narración en imágenes que logra una perfecta compenetración e interrelación de palabras y dibujo gracias fundamentalmente a dos convenciones: la viñeta y el globo.

Dibujar: Representar en una superficie la figura de una cosa por medio del lápiz, la pluma, etc.

Didáctica: perteneciente o relativo a la enseñanza. Propio para enseñar o instruir.

Estética: perteneciente o relativo a la percepción de la belleza.

Fonemas: conjunto de símbolos o signos que representan los diferentes sonidos del lenguaje hablado.

Guion literario: es el punto de partida de una historia aun por hacer. Las indicaciones técnicas no se explicitan; están contenidas en el texto. El guion es algo efímero porque está condenado a desaparecer, a convertirse en dibujos

Guion técnico: El guion técnico define página por página, y viñeta por viñeta cómo será el cómic. Es más detallado y preciso. Se describe la viñeta brevemente y se añade los diálogos con los personajes que los pronuncian. Así como las onomatopeyas o los símbolos gráficos que se precisen.

Iconografía: descripción y explicación de las representaciones figuradas.

Ilustración: Disciplina que se basa en las técnicas artísticas tradicionales con el fin de comunicar una información concreta.

Morfología: Relativo a la forma o composición física de algo.

Narración Gráfica: Descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para transmitir una idea.

Paginación: serie de las páginas de un escrito o impreso

Pedagogía: ciencia que se ocupa de los problemas educativos

Persuasión oculta: se habla de persuasión oculta cuando se intenta introducir una información o desarrollar una actitud en el espectador de modo encubierto.

Pictograma: En comic, espacio que adquiere dimensiones de temporalidad donde los iconos estáticos que lo componen obtienen la misma dimensión de acuerdo con las convenciones propias de su lectura.

Relato: Narración, cuento.

Semiótica: Conjunto de normas o reglas que rigen la relación existente entre signos, objetos y situaciones.

Sustrato: relativo al tipo de papel o material con el cual se trabaja en los medios impresos.

6. METODOLOGIA

6.1 TIPO DE ESTUDIO

El presente proyecto de investigación se planteará desde un enfoque descriptivo, pues se pretende inspeccionar, generar y representar una serie de códigos icónicos y verbales a partir de la interpretación de referentes gráficos y literarios establecidos, propios de la cultura Romana en el contexto de su caída, haciendo de esta al mismo tiempo una investigación histórica. Esta indagación acerca de la cultura Romana permitirá establecer unas pautas visuales y narrativas extraídas del contexto cronológico seleccionado de la historia Romana, para finalmente ser aplicadas a la realización del producto final.

6.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

La presente investigación encaminada a la realización de un comic basado en eventos históricos relevantes de la sociedad Romana, estará ligada con la necesidad de proveer un desarrollo gráfico y narrativo que podría representar una herramienta literaria, didáctica y pedagógica dirigida a la comunidad interesada en este tipo de publicaciones gráficas, la cual encierra a diseñadores, dibujantes y artistas o lectores con algún interés en la tradición dado su contenido historiográfico. Aunque el producto que se pretende realizar no sea totalmente de carácter educativo, finalmente como se mencionó más arriba según Umberto Eco, el comic es una herramienta pedagógica que puede estimular el aprendizaje de los valores y mitos de la sociedad.

Otro de los objetivos que están ligados a la selección de la población, es el de arrojar algunas claves importantes en la construcción de una narración gráfica para aquellos estudiantes de Diseño Gráfico que podrían interesarse en la ilustración como su área de énfasis, ya que está directamente relacionada con los medios de expresión y representación análogos que resultan fundamentales en la formación del Diseñador Gráfico.

La muestra que se deberá configurar para la pertinencia de este proyecto está definida bajo el criterio de conveniencia, dado que su estructura se ajustará al criterio personal y conocimiento de aquellos referentes o documentos visuales que aporten a la consecución del objetivo, como películas acerca de la decadencia y caída de Roma, libros de historia, documentales, y por ultimo algunas fuentes secundarias de internet, tales como documentos o artículos alrededor del tema.

6.3 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación que se realizara para la construcción del producto final se enmarca en el enfoque cualitativo, pues se basa en principios teóricos fundamentados en la dinámica social de un contexto histórico particular.

6.4 FUENTES DE INFORMACIÓN

Es indispensable para el proceso de elaboración del producto esperado, la configuración de un grupo selecto de material como libros de la historia del imperio Romano en donde se narre su caída, material ilustrado de aspectos de la cultura Romana como las artes, la arquitectura, la vida social, las formas de vestir, sus costumbres, su maquinaria bélica y cualquier tipo de iconografía. También será necesario recurrir a la Internet como fuente importante de material visual ausente en los libros o fuera del alcance.

6.5 HERRAMIENTAS DE INDAGACIÓN

6.5.1 Indagación: Se indago tanto en libros como en la web, sobre aquellos autores de fundamental importancia para el proyecto, y que aportaron cada uno sus teorías y modelos necesarios para un soporte teórico pertinente. Las aproximaciones historiográficas que describen el contexto social, cultural y político de la época son de gran relevancia para el desarrollo gráfico.

Principalmente se tomó como referente literario el libro de Isaac Asimov “Constantinopla, El imperio olvidado” del cual se extrajo la mayor cantidad de información como punto de partida y guía para la construcción del universo literario de la historia.

Por otro lado, el método para el desarrollo de comics elaborado por el historietista Belga Georges Prosper Remi, más conocido como Hergé, fue la base para la mayor parte del proceso creativo por tratarse de un procedimiento practico y completo. Mediante tablas comparativas se mostró el proceso seguido por Hergé, el cual obedece a una forma de trabajo más espontánea y Menos técnica, pero de igual manera eficaz.

6.5.2 Recopilación de datos y muestras. Se realizó una búsqueda y una revisión de la historia de Roma, principalmente en el periodo de tiempo que

abarca el desarrollo de la narración. El aspecto bélico predomina en el marco de la historia, por lo tanto se indaga sobre descripciones cercanas y verídicas de la indumentaria bélica de la época. Para ello se consultaron tres fuentes bibliográficas principalmente, “Byzantine Armies 1118 – 1461 AD” de Ian Heath y Angus McBride, “Byzantine Infantryman, 53astern roman empire c. 900 – 1204”, de Timothy Dawson Y Angus McBride, “The Compendium of Weapons, Armour & Castles” de Matthew Balent, “Grandes Civilizaciones De La Historia- IMPERIO BIZANTINO” de Editorial Sol.

Se realizó también un registro de aquellos comics enmarcados dentro del género de Histórico como referentes para el proyecto. Se revisaron comics basados en eventos reales con el fin de tomarlos como referentes en la construcción de la narración gráfica. Los principales fueron, “300”, “Put a Guerra”, “Los cuentos de Maupassant”, “El Soldado Varlot” y “Corto Maltes”

6.5.3 Tratamiento de datos. Ordenamiento y depuración de la información obtenida en la fase de indagación. En esta fase se realizó una selección de las fuentes iconográficas de la cultura romana oriental más representativas para el proyecto.

6.5.4 Análisis Interpretativo. Razonamiento alrededor de los datos seleccionados en la fase de tratamiento para establecer los conceptos que serán usados en la construcción del producto.

Durante el análisis de la información se realizaron esquemas gráficos que permitieran la interpretación de los datos iconográficos encontrados, para posteriormente llevar a cabo la creación de todo el universo ficcional que encierra la narración gráfica, aspectos tales como, personajes, entornos, vestuario, diálogos y la estética misma de la producción, surgieron de un continuo reordenamiento y análisis de estos factores. Las imágenes o reconstrucciones graficas recopiladas acerca del oficio militar en Constantinopla, arrojaron las claves necesarias para la creación de los personajes de la historia.

6.6 HERRAMIENTAS DE ANALISIS Y SINTESIS

6.6.1 Notas personales de análisis y síntesis. Apuntes usados para organizar la información recolectada según la intención y el criterio personal. Al mismo tiempo facilitaran el trabajo de síntesis de la información y servirán para jerarquizarla o categorizarla de manera más ordenada.

Estas notas serán realizadas a la hora de seleccionar y comparar aquellos aspectos iconográficos propios de la cultura Romana que finalmente permitirán

generar nuevos códigos visuales como los objetos, la arquitectura, los trajes, armaduras, y demás características que hacen parte de la estética de la narración.

Otra herramienta importante en este punto son los bocetos y esquemas preliminares para el desarrollo del comic, pues estos sirven para seleccionar aquellas ideas que definirán la estética y los aspectos gráficos que finalmente harán parte de la historia. Estos bocetos serán recopilados para generar un registro del proceso de selección de ideas finales luego de una síntesis de acuerdo a la indagación.¹⁸

6.6.2 Proceso de Bocetación. Posteriormente se llevó a cabo un proceso de bocetación análoga con el fin de recrear los espacios y personajes que comprenden el universo grafico de la historia. Acompañados de notas al pie, los bocetos fueron tomando su forma definitiva dentro del proceso de creación de los personajes. Todo esto con el fin de justificar su naturaleza y sus atributos. En este mismo punto se definen las técnicas a utilizar en el desarrollo de la historieta, siendo estas de naturaleza análoga principalmente dado que permiten por un lado, que la ejecución del dibujo refleje cierta reticencia o economía de elementos, y por otro lado un mayor control de la estética que se busca mostrar con el producto, esto último ligado en gran medida con el componente estético del contexto cultural histórico del cual se toman estos elementos iconográficos con el fin de generar una conexión entre la técnica y la plástica de aquella época.¹⁹

6.6.3 Síntesis. Definición de conceptos concretos para ser aplicados a la elaboración del producto final.

6.6.4 Artes finales. Una vez establecidos los componentes iconográficos a utilizar en la realización del comic, se comienza con la fase de elaboración de artes finales análogos y se realiza el despliegue de viñetas, encuadres planos y acciones de la historia dentro del lenguaje de la historieta.

6.6.5 Producto. Resultado final esperado producto de un proceso consecuente y ordenado

¹⁸ Ver Anexos.

¹⁹ Ver Anexos

6.7 ETAPAS DE TRABAJO

Con el fin de establecer un método de trabajo ordenado y coherente con el objetivo general del proyecto, se hará uso del siguiente esquema, el cual podemos encontrar frecuentemente en los procesos conceptuales de Diseño Gráfico.

Se definen primero dos líneas de acción que atraviesan los demás factores de la metodología que son:

6.7.1 El componente Teórico Conceptual. Que atraviesa todas las fases de trabajo desde el punto de vista de la teoría que sustenta el proyecto

6.7.2 El componente Formal Práctica. Que atraviesa todas las fases del proyecto desde el punto de vista de la teoría aplicada.

Bajo estas dos categorías están definidas una serie de fases de trabajo que irán guiando la investigación de manera controlada y sistemática hasta lograr el objetivo final.

7. RECURSOS

7.1 RECURSO HUMANO

El recurso humano en este caso está determinado por la persona encargada de la realización del proyecto quien llevara a cabo las actividades correspondientes al proceso, acompañado por el asesor del mismo quien aportara desde su conocimiento los lineamientos pertinentes en la construcción y mejoramiento del mismo.

7.2 RECURSOS TECNICOS

Los principales recursos técnicos para llevar a cabo el producto son los materiales necesarios en un trabajo de ilustración como lápices, rapidografos, pluma, pinceles, tintas, borradores, sacapuntas, rotuladores, micropuntas, colores, reglas, papel, y por ultimo aquellos programas necesarios para los acabados y mejoramiento del producto como Adobe Illustrator y Adobe Photoshop siendo los de principal requerimiento para este proyecto.

8. CONCLUSIONES

Para concluir es necesario mencionar que la realización de este proyecto sirvió para recordar la importancia del comic, un lenguaje que a través de una secuencia de dibujos y globitos de texto, nos enseña a conocer los estados y valores de una sociedad, a través de la imaginación y la destreza de quienes ponen en estos tebeos, las claves que reflejan los dramas humanos, los eventos olvidados, y las angustias o inquietudes que hacen parte de la dinámica social. Finalmente un acercamiento en muchas ocasiones a la realidad del hombre y su interacción con el mundo, reflejados en una serie de viñetas y dibujos. El comic es un lenguaje cultural capaz de comunicar todos los pormenores de una sociedad de manera divertida.

Por otro lado es pertinente decir que cada vez más los Diseñadores Gráficos se interesan en áreas como la ilustración y el dibujo, conscientes de que son herramientas poderosas de comunicación y resolución de problemas conceptuales. Así crece nuestra disciplina y es mucho más valorada por su inmenso poder y responsabilidad en la sociedad.

9. RECOMENDACIONES

En este punto sería posible decir que este tipo de iniciativas deberían generarse con más frecuencia, que es posible a través del Diseño generar estímulos en quienes ven en la ilustración una posibilidad de rescatar aquellas habilidades y medios de expresión que se han ido abandonando. Es necesario implementar un esquema más elaborado de enseñanza de la expresión manual en los diseñadores de hoy, y todo es posible desde la universidad mientras se cuente con la iniciativa y el recurso intelectual para lograrlo.

BIBLIOGRAFIA

Alfie, David. *El comic es algo serio*. Mexico D.F: Cación. 1982. 198p.

ASIMOV, Isaac. *Constantinopla, El imperio Olvidado*. 163p.

BALENT, Matthew. *The Compendium of Weapons, Armour y Castles*. Estados Unidos Palladium Books. 1999. 224p.

CONTURSI, María Eugenia. *La Narración, Usos y Teorías*. Colombia: Editorial Norma. 2000. 56p.

D'AMATTO, Raffaele, RAVA, Giuseppe. *The Varangian Guard*. Gran Bretaña. Osprey Publishing. 2010. 50p.

Dieguez, J. R. *El comic y su utilización didáctica*. Barcelona: Gustavo Gili. 1988.
EDITORIAL SOL, *Grandes Civilizaciones de la Historia, Imperio Bizantino*, Barcelona.2008.95p.

Eisner, Will. *El Arte Secuencial*. 1988. 163p.

----- *La Narracion Grafica*. Barcelona: Norma. 2003. 168p.

Ferrill, Arther. *La Caída del Imperio Romano*. Madrid: Edaf. 1986. 304p.

GODDIN, Philippe, *Como Nace un Comic, Espiando a Hergé*. Barcelona, Editorial juventud. 49p.

Hogarth, Burne. (1958). *El dibujo anatómico a su alcance*. New York: Watson-Guptill Publications.

IAN, Heath, MC BRIDE, Angus. *Bizantine Armies 1118-1418 AD*. Gran Bretaña, Reed Consumer Books Ltd. 1995. 47p.

LIPSZIC, Enrique. *Técnica de La Historieta, tratado de dibujo profesional especializado*. Buenos Aires. 178p.

NICOLLE, David, MC BRIDE, Angus. *Armies of the Ottoman Turks 1300-1774*. Gran Bretaña. Osprey publishing. 46p.

PARRAMON, José M. *perspectiva para artistas*. 109p.

SZUNYOGHY, A. y. (2006). *ESCUELA DE DIBUJO DE ANATOMIA: HUMANA, ANIMAL, COMPARADA*. ALEMANIA: KÖLN.

ANEXOS

Anexo 1. Síntesis gráfica del personaje Flegias

Dibujo en roca de Soldado Bizantino
con lamellar acolchado, capa y arco



Código generado
Personaje: Flegias
Rol: Arquero, mentor



Fuente: IAN, Heath, MC BRIDE, Angus. *Byzantine Armies 1118-1418 AD*. Gran Bretaña, Reed Consumer Books Ltd. 1995. 47p.

Anexo 2. Síntesis gráfica del personaje Flegias

Ilustración de un médico medieval con traje completo.



El Médico de la Peste

Dibujo en roca de soldado Bizantino con lamellar acolchado, capa y arco.



Codigo generado
Personaje: Flegias
Rol: arquero, mentor.



Fuente: IAN, Heath, MC BRIDE, Angus. *Byzantine Armies 1118-1418 AD*. Gran Bretaña, Reed Consumer Books Ltd. 1995. 47p

Anexo 3. Síntesis gráfica del personaje Bardas

Dibujo en roca de Soldado Bizantino
con lamellar acolchado, capa ,lanza y escudo.



Codigo generado
Personaje: Bardas
Rol: protagonista, mercenario



Fuente: IAN, Heath, MC BRIDE, Angus. *Bizantine Armies 1118-1418 AD*. Gran Bretaña, Reed Consumer Books Ltd. 1995. 47p

Anexo 4. Síntesis gráfica para guardia de la ciudadela

Ilustración de arquero Bizantino
con lamellar acolchado, casco, almófar y arco
"Byzantine Armies 1118-1461 AD"



Código generado
Personaje: **soldados bizantinos** (viñeta, detalle)
Rol: guardia de la ciudadela



Fuente: IAN, Heath, MC BRIDE, Angus. *Byzantine Armies 1118-1418 AD*. Gran Bretaña, Reed Consumer Books Ltd. 1995. 47p

Anexo 5. Síntesis gráfica para Guardia de la ciudadela

Ilustración de Angus McBride de soldados bizantinos con su equipo completo.



Ilustración de Epirotas Bizantinos con almófar, mallas, escudos, cascos, lanzas y espadas.
"Byzantine Armies 1118-1461 AD"



Código generado y síntesis.
Personaje: soldados bizantinos
(viñeta, detalle)
Rol: guardia de la ciudadela

Código generado y síntesis.
Personaje: soldados bizantinos
(viñeta, detalle)
Rol: guardia de la ciudadela



Fuente: IAN, Heath, MC BRIDE, Angus. *Byzantine Armies 1118-1418 AD*. Gran Bretaña, Reed Consumer Books Ltd. 1995. 47p.

Anexo 6. Síntesis gráfica del personaje Cantacuzeno

Ilustración
de San Basilio el Grande.
muestra elementos geometricos
propios del arte bizantino.



Codigo generado y sintesis.
Personaje: **Cantacuzeno**
(viñeta, detalle)
Rol: Emperador



Fuente: EDITORIAL SOL, *Grandes Civilizaciones de la Historia, Imperio Bizantino*, Barcelona.2008.95p.

Anexo 7. Síntesis gráfica del personaje Cantacuzeno

Ilustración del basileus o emperador Bizantino.
muestra elementos propios de la estética
bizantina, como la economía y simplicidad.
"Grandes civilizaciones de la historia-
IMPERIO BIZANTINO"

pintura del emperador
Constantino Paleologo

Ilustración detallada
del Emperador Bizantino Justiniano
con su traje real.



Código generado y síntesis.
Personaje: **Cantacuzeno**
(viñeta, detalle)
Rol: Emperador



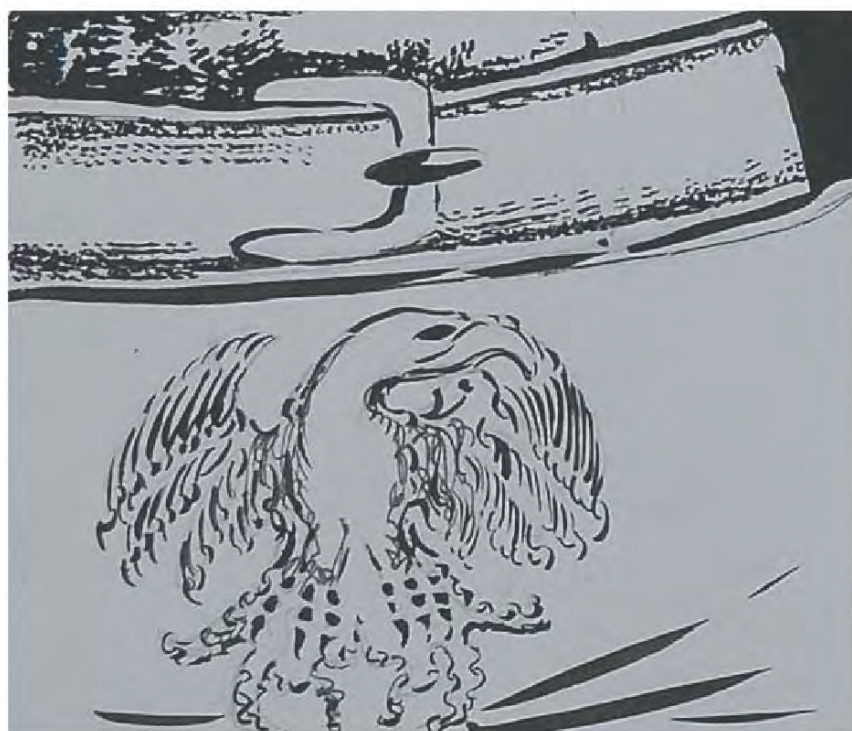
Fuente: EDITORIAL SOL, *Grandes Civilizaciones de la Historia, Imperio Bizantino*, Barcelona.2008.95p.

Anexo 8. Síntesis gráfica para la Insignia Real

Simbolo del Águila.
constituye un símbolo de poder
común en todos los imperios de la antigüedad.



Codigo generado y síntesis.
Insignia Real
(viñeta, detalle)
Personaje: Flegias



Fuente: EDITORIAL SOL, *Grandes Civilizaciones de la Historia, Imperio Bizantino*, Barcelona.2008.95p.

Anexo 9. Síntesis gráfica de la arquitectura bizantina

Fotografías de capiteles con influencia del helenismo donde abundan los detalles vegetales, tendencia a la geometrización y sentido de la simetría.



Código generado y síntesis.
Locaciones: Santa Sofía y calles del Galata.
(viñeta, detalle)



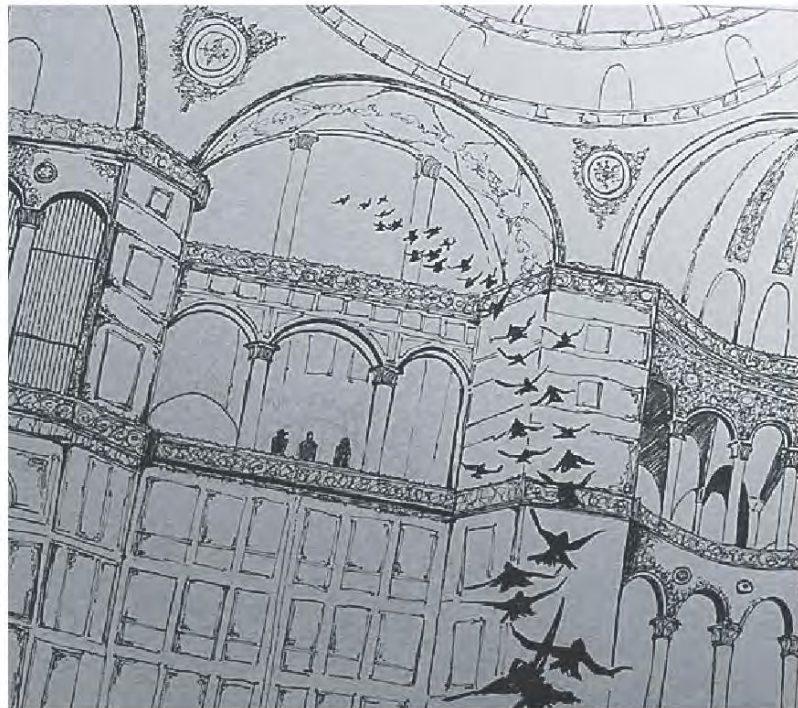
Fuente: EDITORIAL SOL, *Grandes Civilizaciones de la Historia, Imperio Bizantino*, Barcelona.2008.95p.

Anexo 10. Síntesis gráfica del interior de Santa Sofía

Fotografías del interior de
la catedral de Santa Sofía.
Estambul, Turquía.



Código generado y síntesis.
Interior de Santa Sofía



Fuente: EDITORIAL SOL, *Grandes Civilizaciones de la Historia, Imperio Bizantino*, Barcelona.2008.95p.

Anexo 11. Síntesis gráfica de la Catedral de Santa Sofía

Fotografía de la catedral de Santa Sofía,
actualmente ubicada en Estambul, Turquía.







Código generado y síntesis.
Catedral de Santa Sofía.
los cuatro pilares fueron añadidos
después de la invasión turca
(viñeta, detalle)











Fuente: EDITORIAL SOL, *Grandes Civilizaciones de la Historia, Imperio Bizantino*, Barcelona.2008.95p.

Anexo 12. Síntesis gráfica del personaje Baros

Ilustración de soldados Bizantinos.	Soldado de la guardia real.	Soldado de la guardia Varega o elite.
		
<p>Codigo generado y sintesis.</p> <p>Personaje: Baros</p> <p>Rol: mano derecha del Emperador</p>		
		





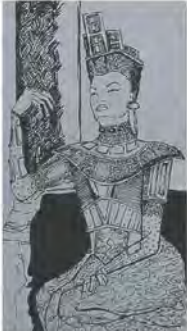


Fuente: IAN, Heath, MC BRIDE, Angus. *Bizantine Armies 1118-1418 AD*. Gran Bretaña, Reed Consumer Books Ltd. 1995. 47p
D'AMATTO, Raffaele, RAVA, Giuseppe. *The Varangian Guard*. Gran Bretaña. Osprey Publishing. 2010. 50p.

Anexo 13. Síntesis gráfica de los Segadores nocturnos

Ilustración de soldado Gazi Otomano "Armies of the Ottoman Turks 1300 - 1774"	Ilustración de soldado Turco "Armies of the Ottoman Turks 1300 - 1774"	personificación medieval de la peste negra	personificación medieval de la peste negra
			
Codigos generados Personaje: portadores de la peste Rol: destructores, segadores, antagonistas.			
			

Fuente: IAN, Heath, MC BRIDE, Angus. *Bizantine Armies 1118-1418 AD*. Gran Bretaña, Reed Consumer Books Ltd. 1995. 47p

Anexo 14. Síntesis gráfica del personaje Zoe

<p>Mosaico Bizantino de la Basilisa o Emperatriz. En ella se muestra la suntuosidad y el detalle.</p>	<p>Ilustración Bizantina de la Basilisa o Emperatriz donde se muestra la abundancia de elementos ornamentales.</p>	<p>Ilustración Bizantina de la Basilisa con traje completo.</p>	<p>Mosaico Bizantino donde se representa una escena de la vida en la corte, en ella se muestra la Basilisa y sus subditos.</p>
			
<p>Codigo generado Personaje: Zoe Rol: Emperatriz</p>			
			

Fuente: EDITORIAL SOL, *Grandes Civilizaciones de la Historia, Imperio Bizantino*, Barcelona.2008.95p.

Anexo 15. Síntesis gráfica de los cazadores Bizantinos

Mosaico del emperador Bizantino rodeado de sus
artífices y aliados militares.
"Grandes civilizaciones de la historia-IMPERIO BIZANTINO"



Codigo generado
Personaje: ejercito de cazadores Bizantinos
Rol: protectores del imperio.



Fuente: EDITORIAL SOL, *Grandes Civilizaciones de la Historia, Imperio Bizantino*, Barcelona.2008.95p.

Anexo 16. Síntesis gráfica del personaje Mácula

Ilustración de un médico o Galeno Medieval
con su traje completo.



El Médico de la Peste



Código generado
Personaje: Macula
Rol: Inventor, alquimista.



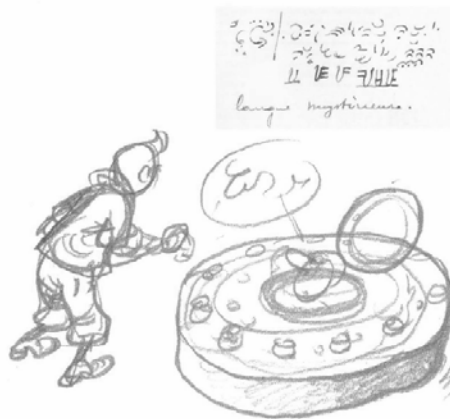
Fuente: <http://oscarherradon.wordpress.com>

Anexo 17. La Idea Inicial, método de Hergé

La idea Inicial

Segun Hergé, la elaboración de un comic parte de una idea inicial, la cual no tiene que ser necesariamente extraordinaria, y en cambio puede llegar de los aspectos mas banales de la vida cotidiana

Boceto de TinTin
Hergé



Boceto de Bardas
escena de lucha.



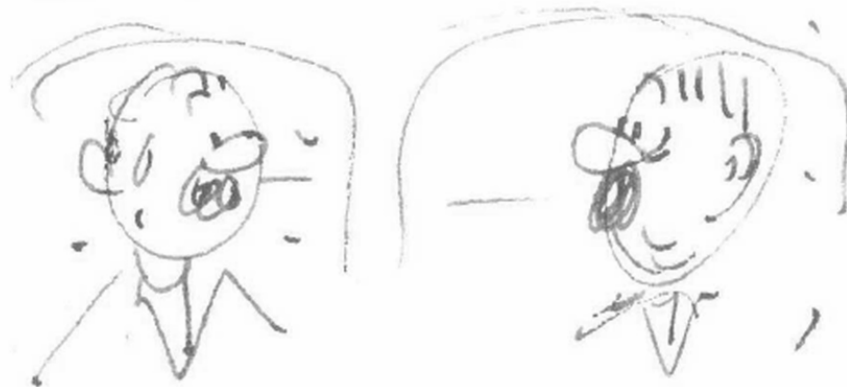
Fuente: GODDIN, Philippe, *Como Nace un Comic, Espiando a Hergé*. Barcelona, Editorial juventud. 49p.

Anexo 18. Los Protagonistas, método de Hergé

Los protagonistas

Para Hergé, la construcción de los personajes requiere de un proceso riguroso de exploración constante de ideas. el dibujante debe querer a sus personajes y dotarlos de personalidad.

Boceto de un personaje protagonico.
Hergé



Boceto del protagonista



GODDIN, Philippe, *Como Nace un Comic, Espiando a Hergé*. Barcelona, Editorial juventud. 49p.

Anexo 19. Los Apuntes, método de Hergé

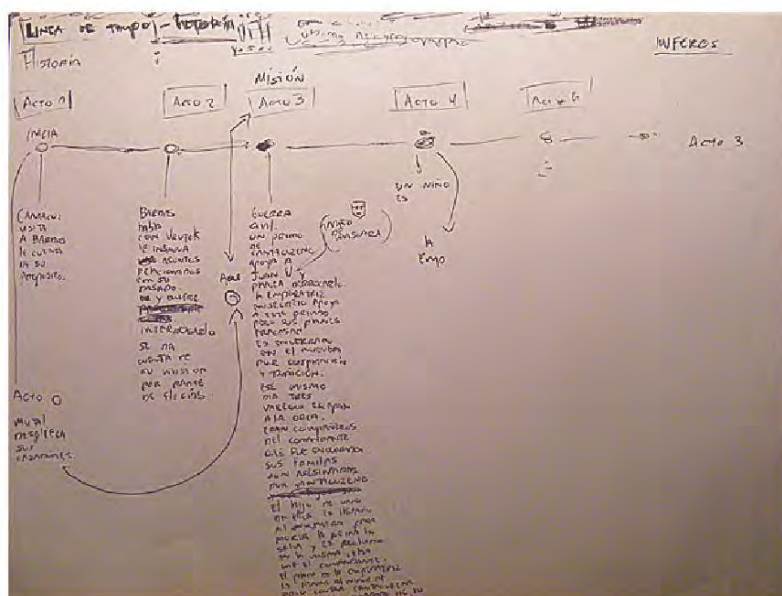
Los Apuntes

en el proceso de construcción de un comic, es muy importante tener en cuenta el inicio de todo, conocer el hilo conductor del relato y anotar cada uno de los giros o saltos que se presenten aun cuando al final se concluya la historia de manera diferente a como se penso en un inicio.

hoja de apuntes.
Hergé



Hoja de apuntes
sobre los actos de la
historia.



GODDIN, Philippe, *Como Nace un Comic, Espiando a Hergé*. Barcelona, Editorial juventud. 49p.

Anexo 20. El Desglose Gráfico, método de Hergé

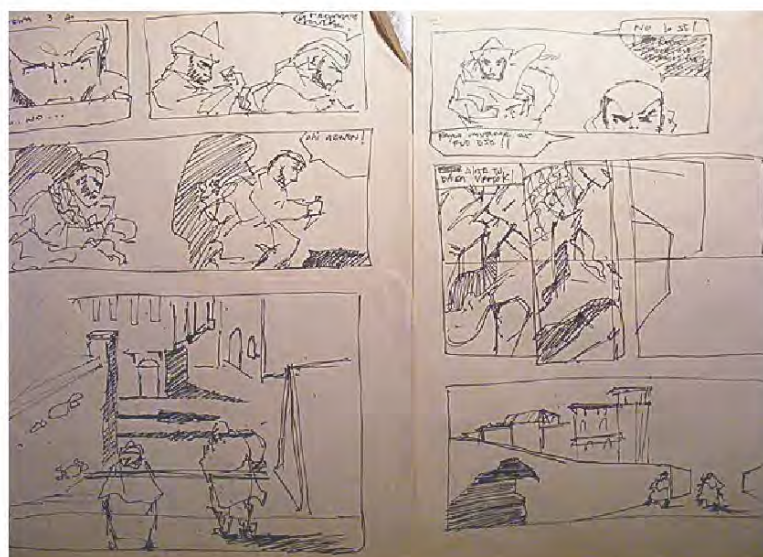
El desglose Gráfico

Hergé considera, que el texto y el dibujo nacen simultáneamente complementándose y explicándose entre si. Asegura que a medida que transcurre el relato van surgiendo ideas que lo alimentan y lo enriquecen, personajes, eventos, y formas de resolverlos. Es necesario dibujar bocetos previos para llegar con mas facilidad a la satisfacción.

hoja de bocetos de Hergé



bocetos de una escena en callejones.



GODDIN, Philippe, *Como Nace un Comic, Espiando a Hergé*. Barcelona, Editorial juventud. 49p.

Anexo 21. La Documentación, método de Hergé

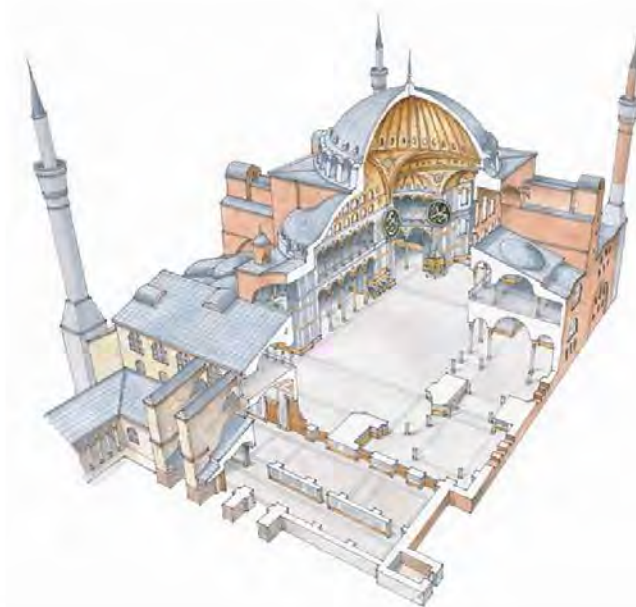
La Documentación

Es fundamental para Hergé, la investigación documental y minuciosa previa o incluso simultánea al desarrollo de la historieta. Esto genera credibilidad y realismo al relato, aun cuando se tiene en mente algo fantástico es necesario documentarse antes proceder con las soluciones gráficas. el trabajo de recopilación de información es imprescindible.

hoja de bocetos de
Hergé



bocetos de una
escena en callejones.



Anexo 22. Los Bocetos y el Croquis, método de Hergé

Los Bocetos Y Croquis

En esta fase se lleva a cabo el dibujo, se borra, se traza una y otra vez hasta lograr el resultado esperado. es la fase donde se van configurando los mapas de dibujo que serán la base para añadir posteriormente las tintas.

hoja de bocetos de Hergé



bocetos de una escena violenta.



GODDIN, Philippe, *Como Nace un Comic, Espiando a Hergé*. Barcelona, Editorial juventud. 49p.

Anexo 23. La puesta en limpio, método de Hergé

La puesta en limpio.

Los dibujos a lápiz representan un mapa o una guía para luego realizar los trazos con la tinta. luego de haber resuelto la viñeta con el lápiz se puede darle fuerza al trazo, encuadrar el dibujo, alterarlo un poco buscando el mejor resultado expresivo.

viñeta con trazos de tinta
sobre el lápiz.
Hergé



Viñeta con pincel
y pluma sobre el lápiz



GODDIN, Philippe, *Como Nace un Comic, Espiando a Hergé*. Barcelona, Editorial juventud. 49p.

Anexo 24. La puesta en limpio, método de Hergé

La puesta en limpio.

Los dibujos a lápiz representan un mapa o una guía para luego realizar los trazos con la tinta. luego de haber resuelto la viñeta con el lápiz se puede darle fuerza al trazo, encuadrar el dibujo, alterarlo un poco buscando el mejor resultado expresivo.

viñeta dibujada con lápiz.



Viñeta con pincel y pluma sobre el lápiz



GODDIN, Philippe, *Como Nace un Comic, Espiando a Hergé*. Barcelona, Editorial juventud. 49p.

Anexo 25. Pasar a tinta, método de Hergé

Pasar a Tinta

Es aquí donde la viñeta adquiere toda su fuerza expresiva, otorgada por el dibujante y su estilo propio de definir trazo, mancha, línea, punto, grosor, sombra, contorno y detalle. Es aquí donde toma forma la página y se va revelando el resultado final.

viñeta dibujada
con lápiz.



Viñeta en tintas



GODDIN, Philippe, *Como Nace un Comic, Espiando a Hergé*. Barcelona, Editorial juventud. 49p.

Anexo 26. Pasar a tinta, método de Hergé

Pasar a Tinta

Es aquí donde la viñeta adquiere toda su fuerza expresiva, otorgada por el dibujante y su estilo propio de definir trazo, mancha, línea, punto, grosor, sombra, contorno y detalle. Es aquí donde toma forma la página y se va revelando el resultado final.

Hoja completa
con tintas.
Hergé



Hoja completa
con tintas.



GODDIN, Philippe, *Como Nace un Comic, Espiando a Hergé*. Barcelona, Editorial juventud. 49p.

A continuación se presenta una lista con los artes realizados en tinta.

Anexo 27. Página en tinta



Anexo 28. Página en tinta



Anexo 29. Página en tinta



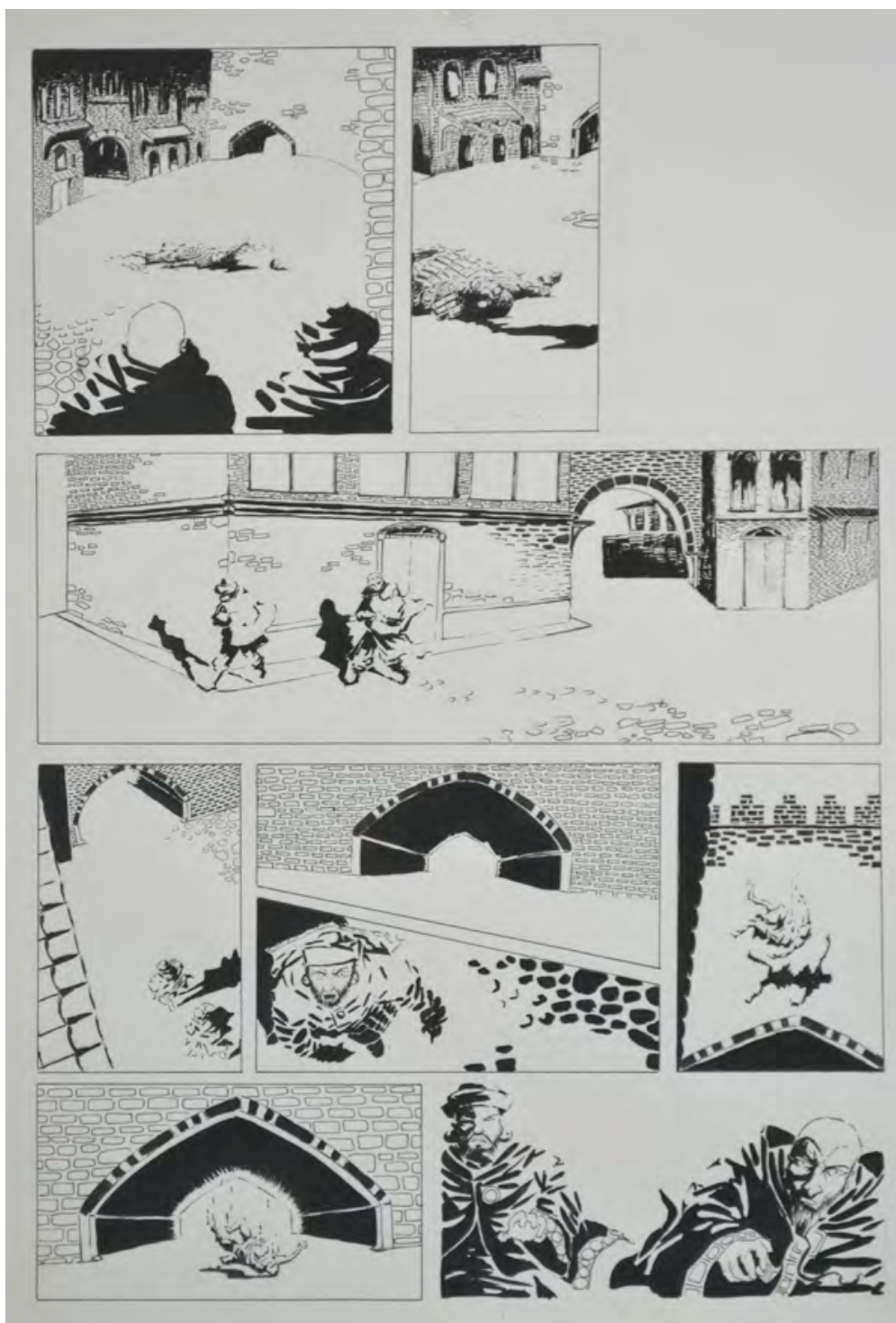
Anexo 30. Página en tinta



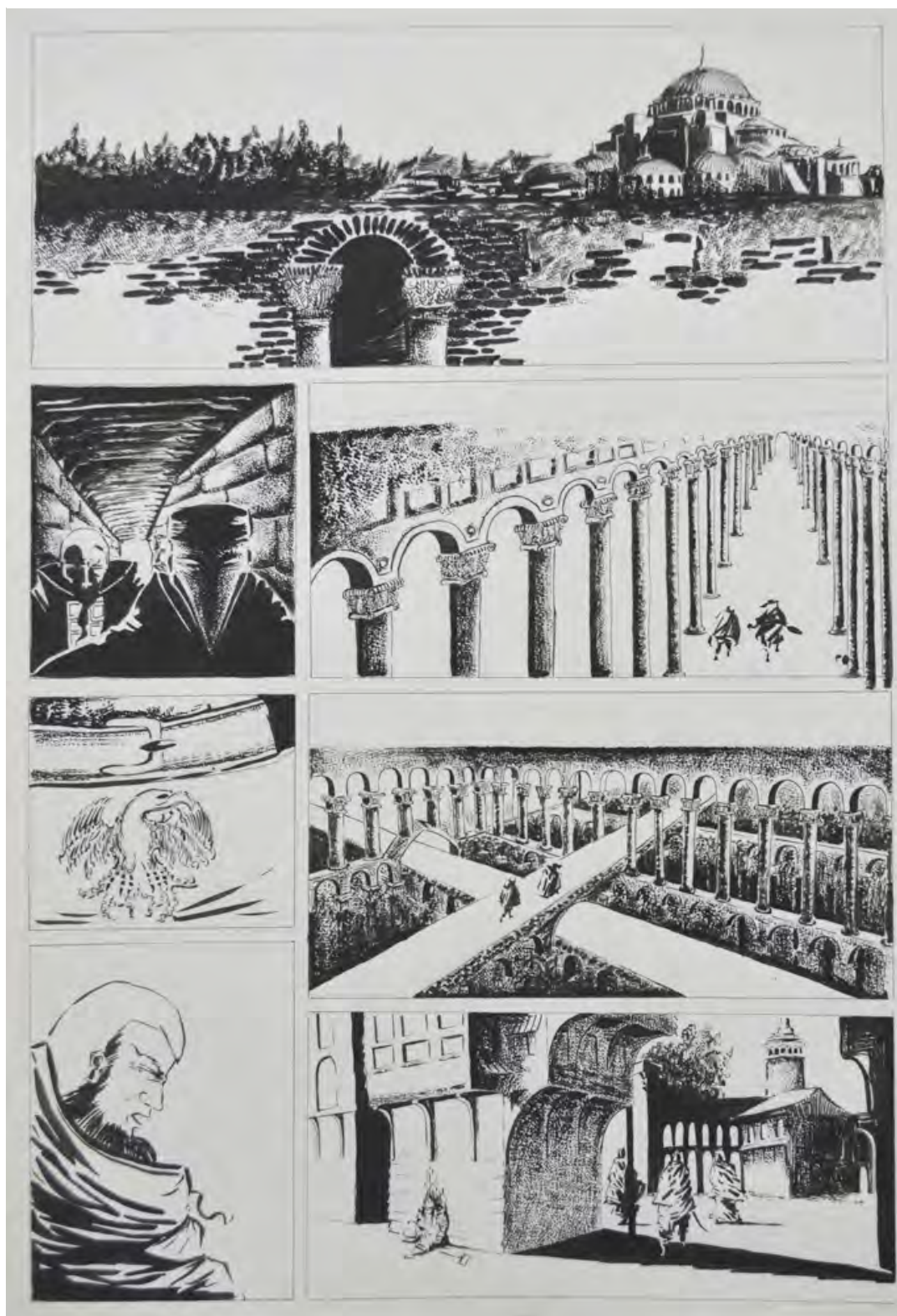
Anexo 31. Página en tinta



Anexo 32. Página en tinta



Anexo 33. Página en tinta



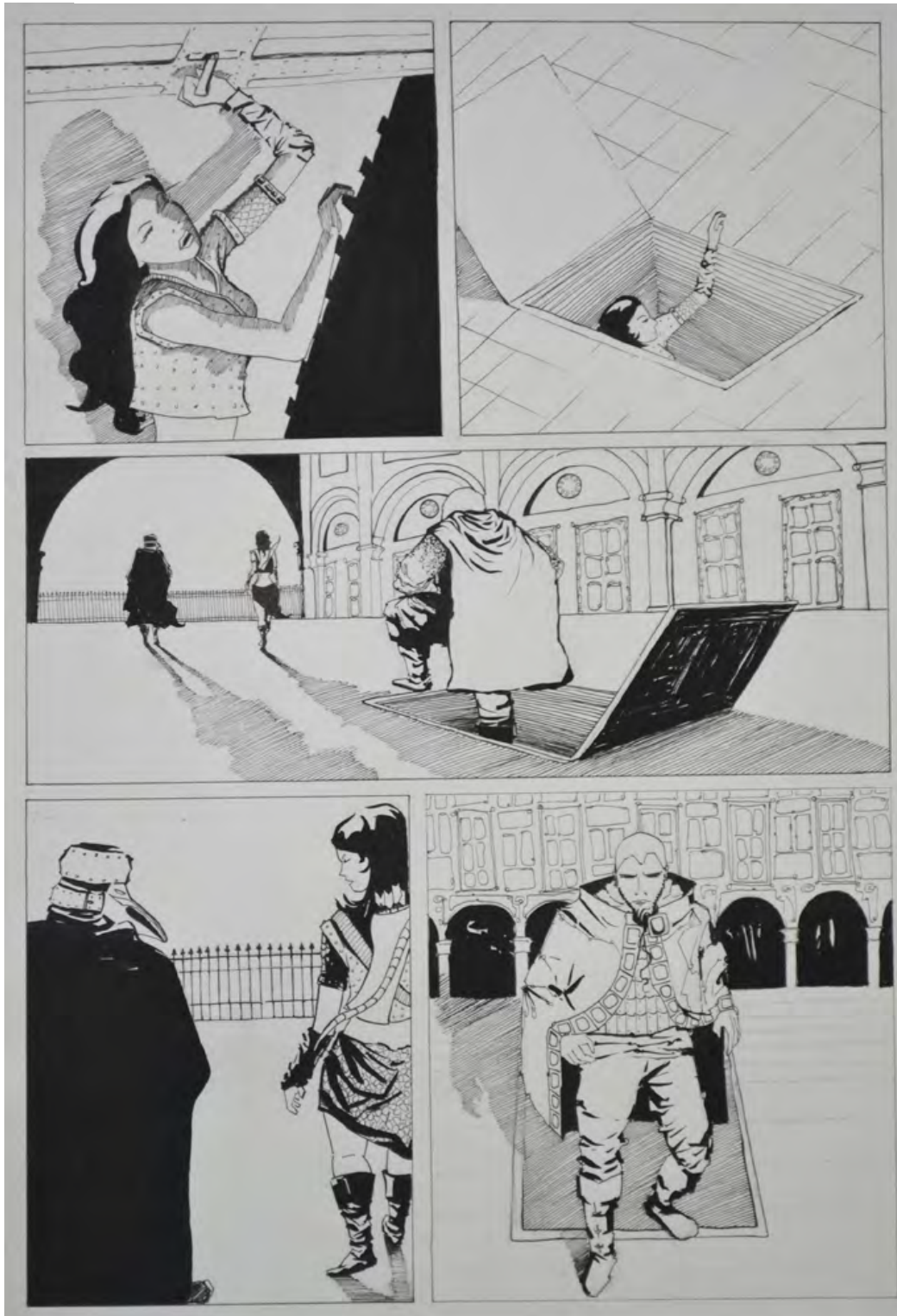
Anexo 34. Página en tinta



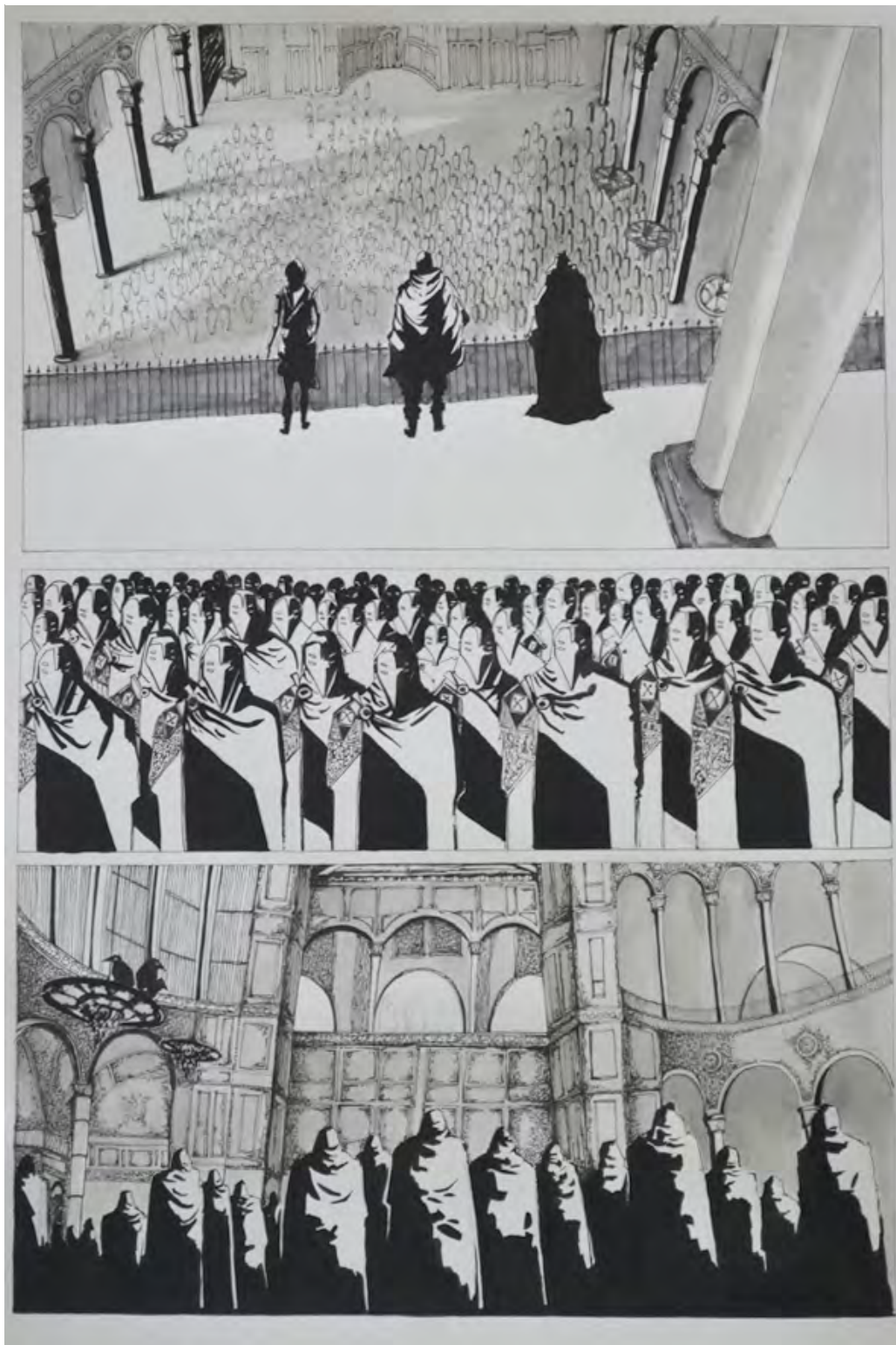
Anexo 35. Página en tinta



Anexo 36. Página en tinta



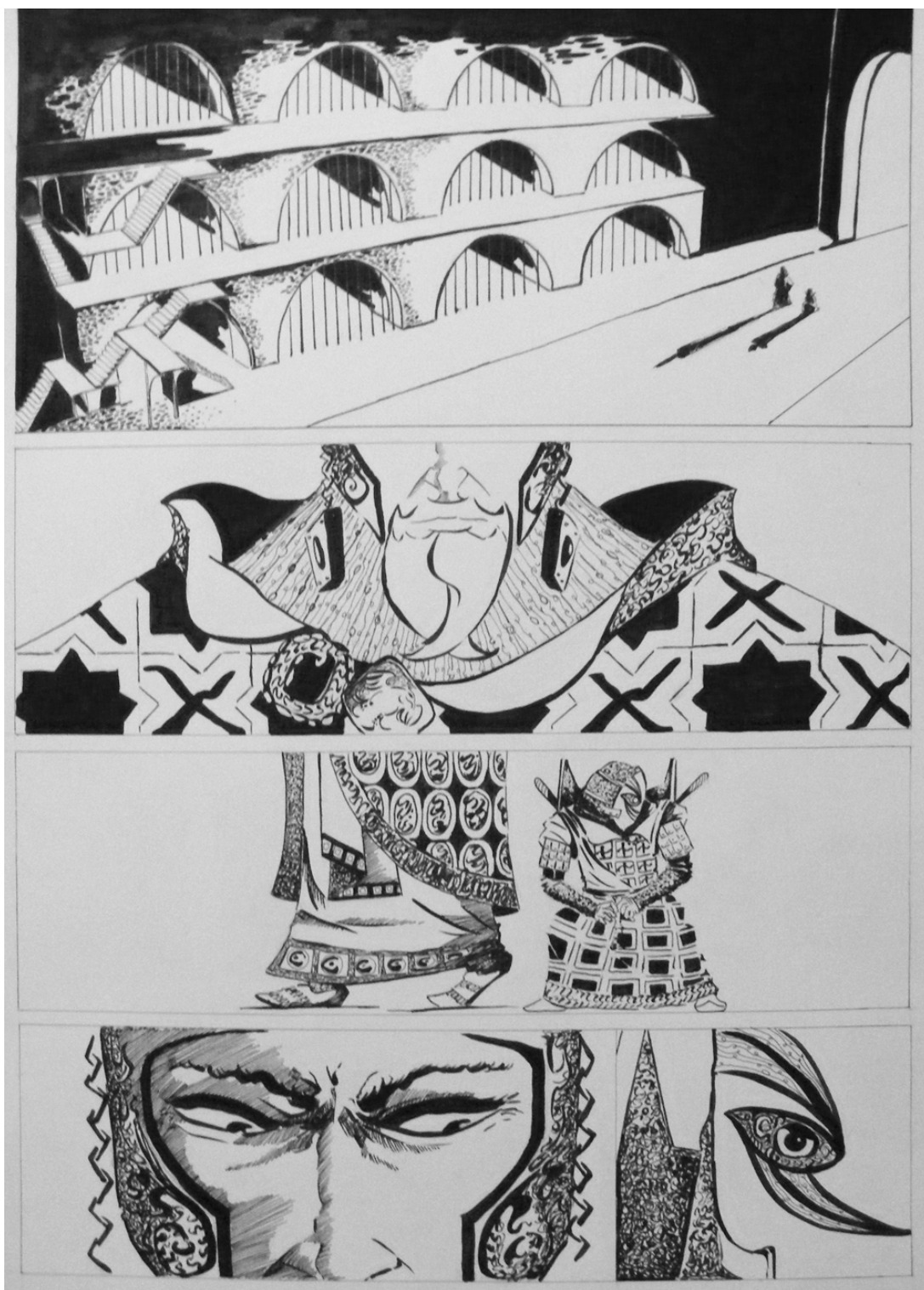
Anexo 37. Página en tinta



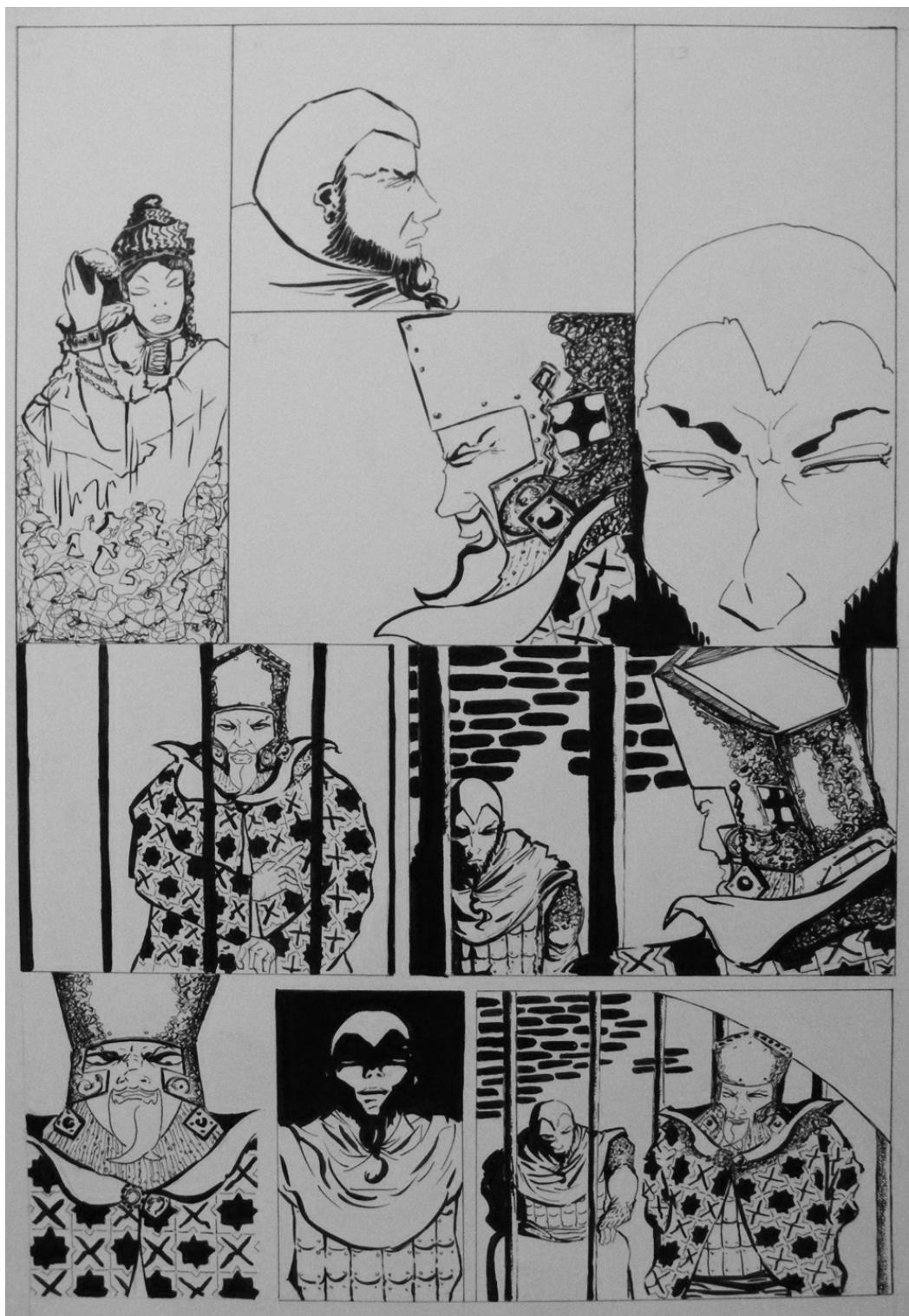
Anexo 38. Página en tinta



Anexo 39. Página en tinta



Anexo 40. Página en tinta



Anexo 41. Página en tinta



Anexo 42. Página en tinta



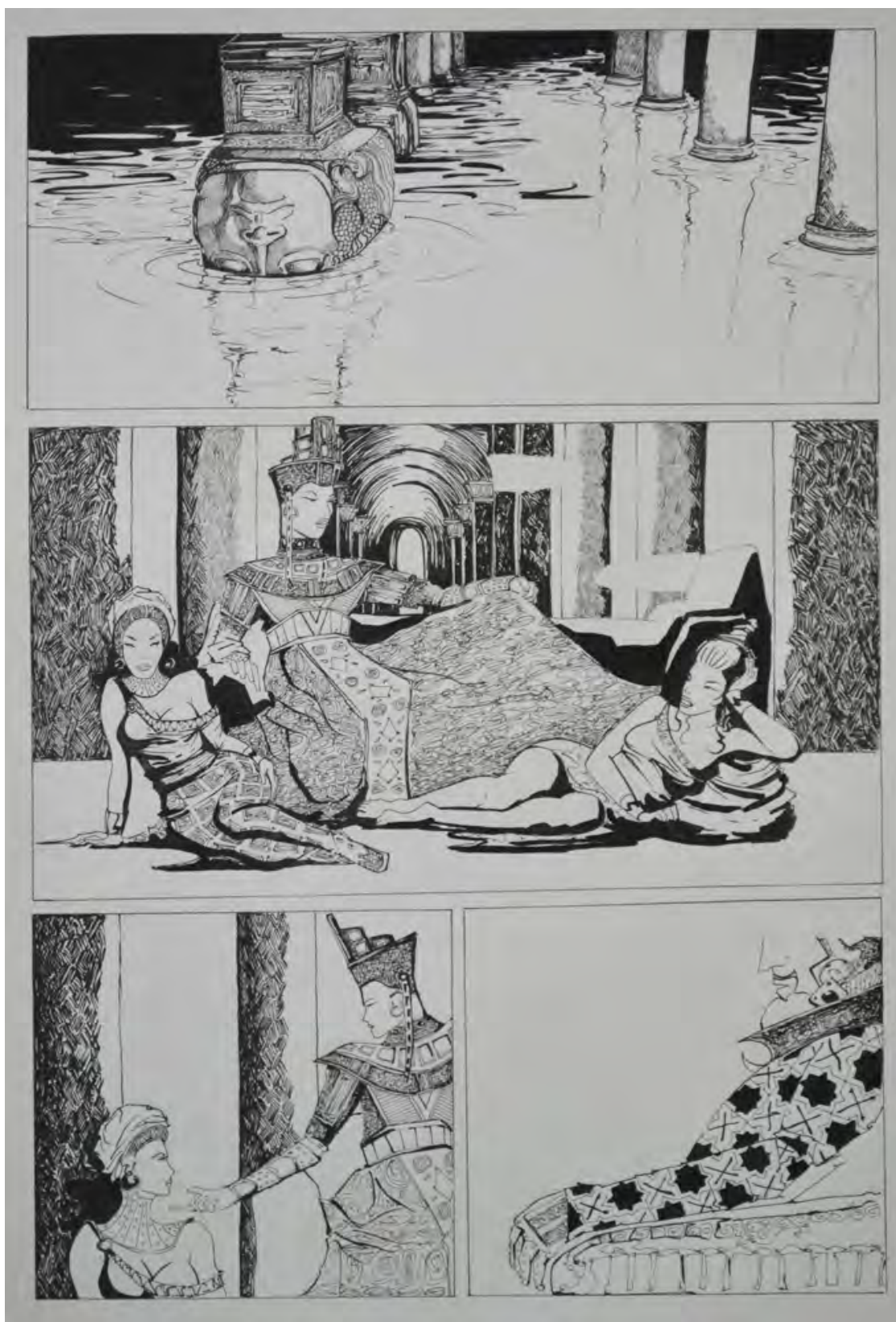
Anexo 43. Página en tinta



Anexo 44. Página en tinta



Anexo 45. Página en tinta



Anexo 46. Página en tinta



Anexo 47. Página en tinta



Anexo 48. Boceto de Flegias



Anexo 49. Boceto de necrófago Ghoul



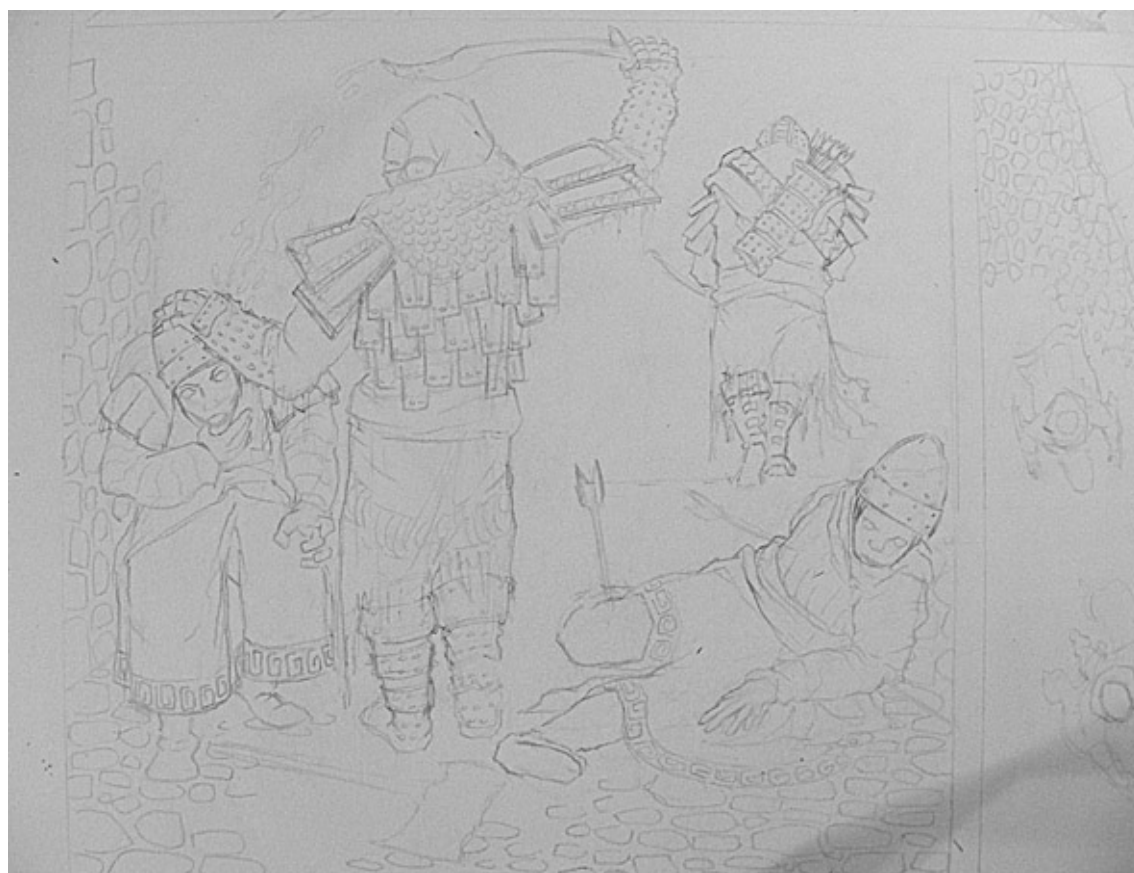
Anexo 50. Boceto del Emperador Cantacuzeno



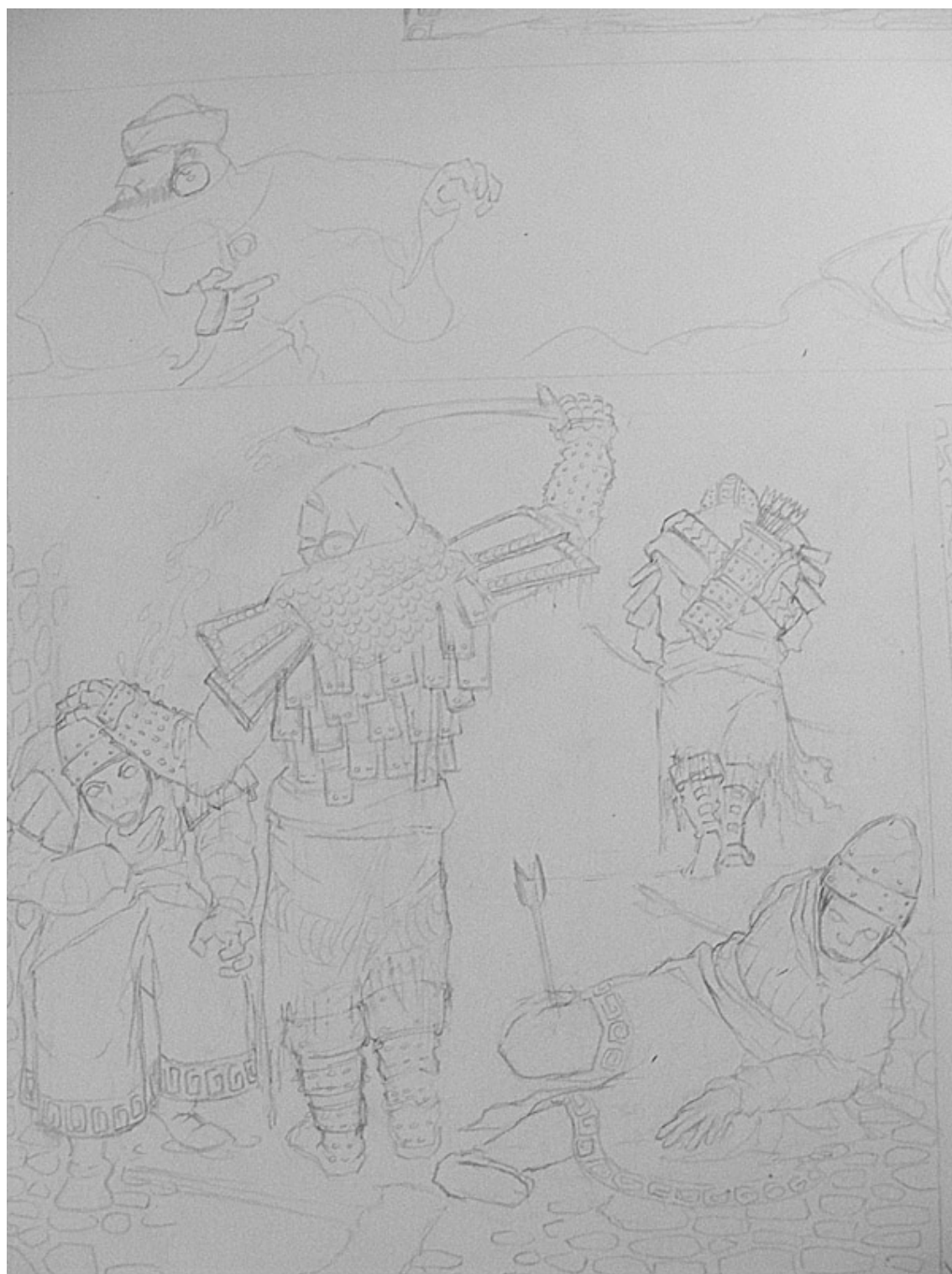
Anexo 51. Boceto de Cirene



Anexo 52. Boceto de Viñeta



Anexo 53. Boceto de Viñeta

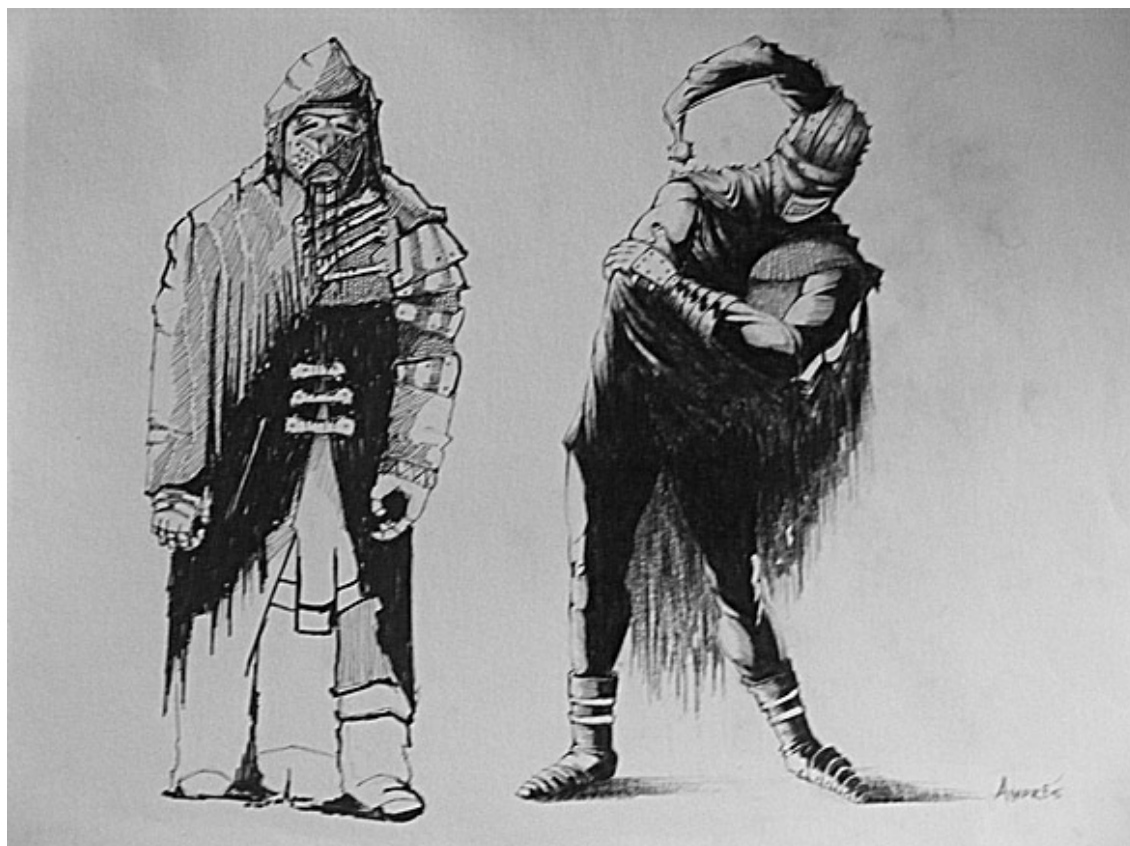


Anexo 54. Boceto de Viñeta



[illegible]

Anexo 56. Boceto de Dorkas y necrófago



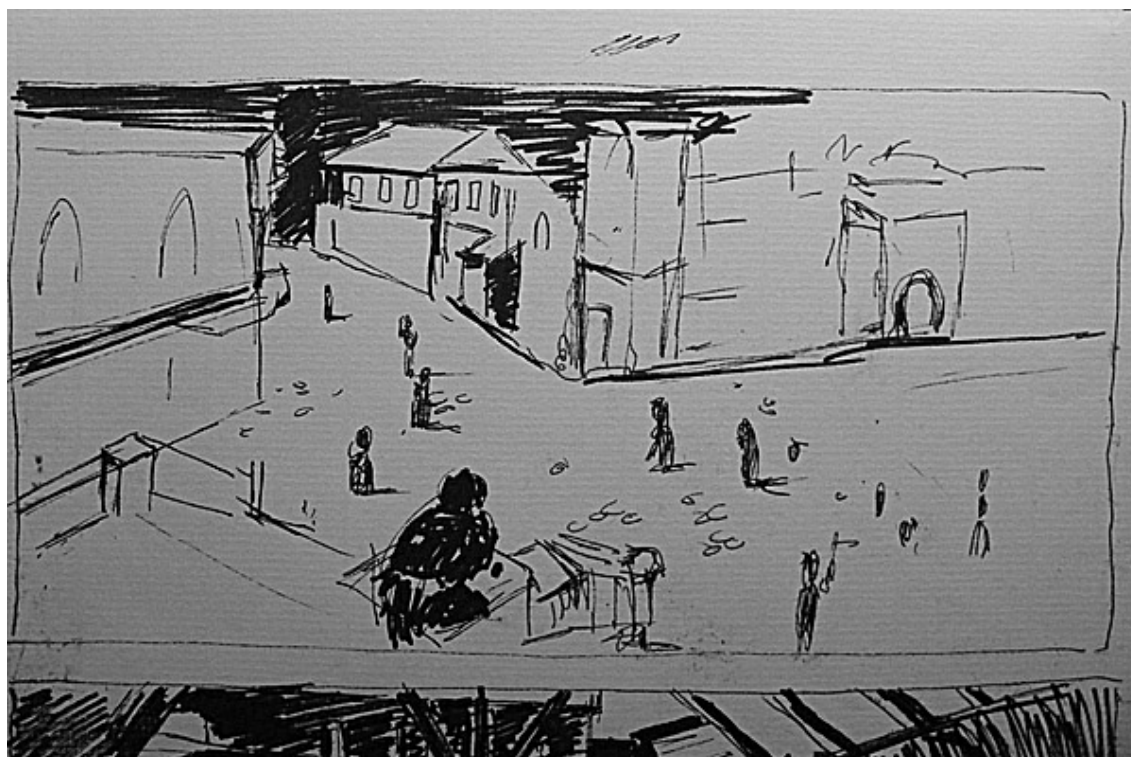
Anexo 57. Boceto de página



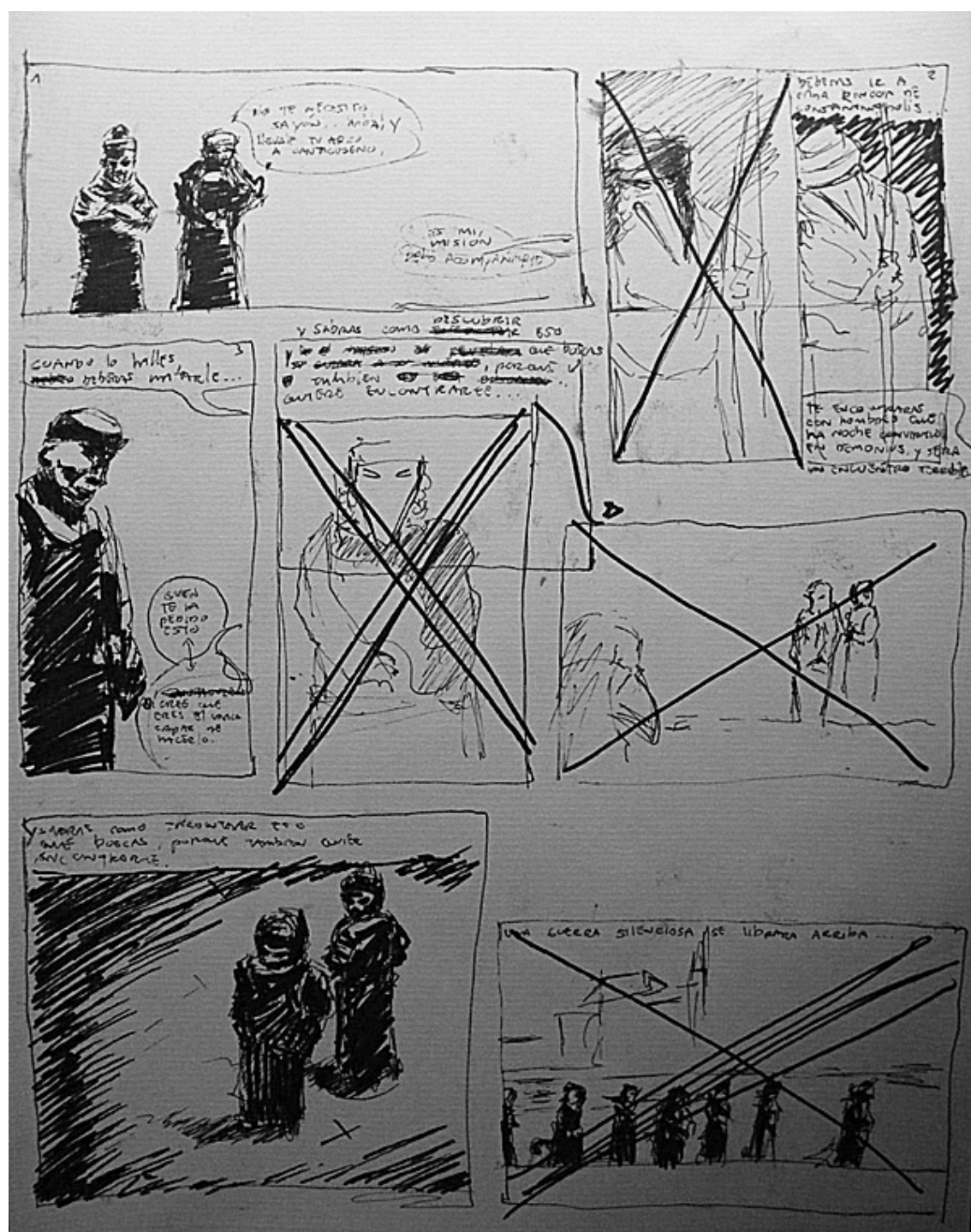
Anexo 58. Boceto de callejón



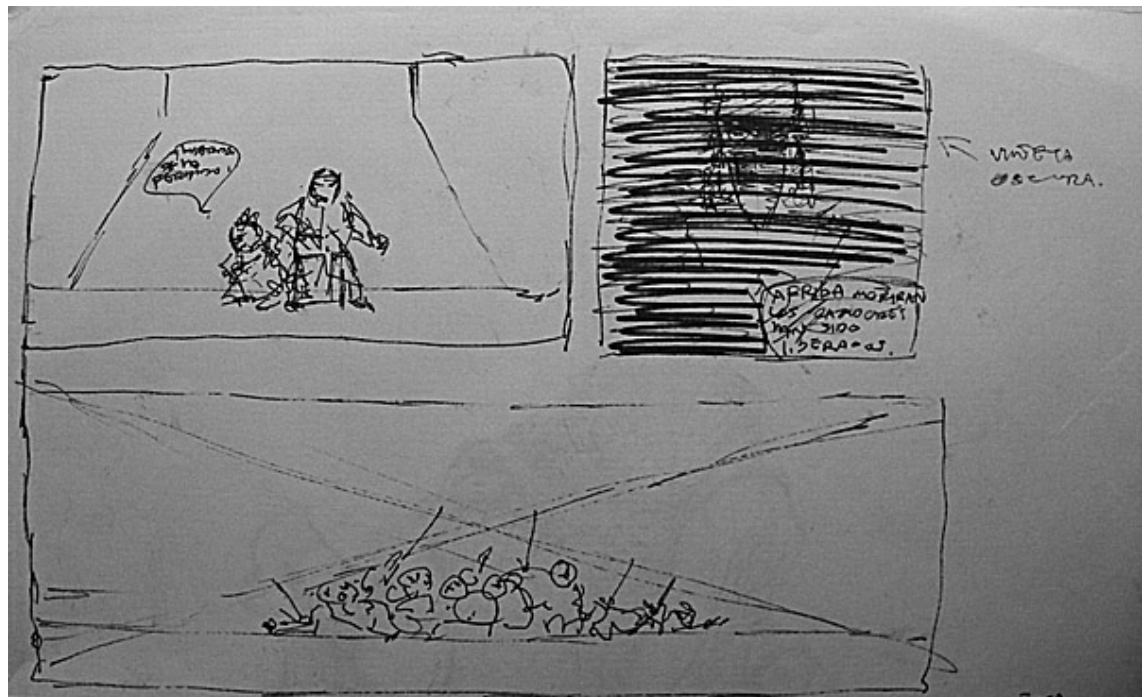
Anexo 59. Boceto del Gálata



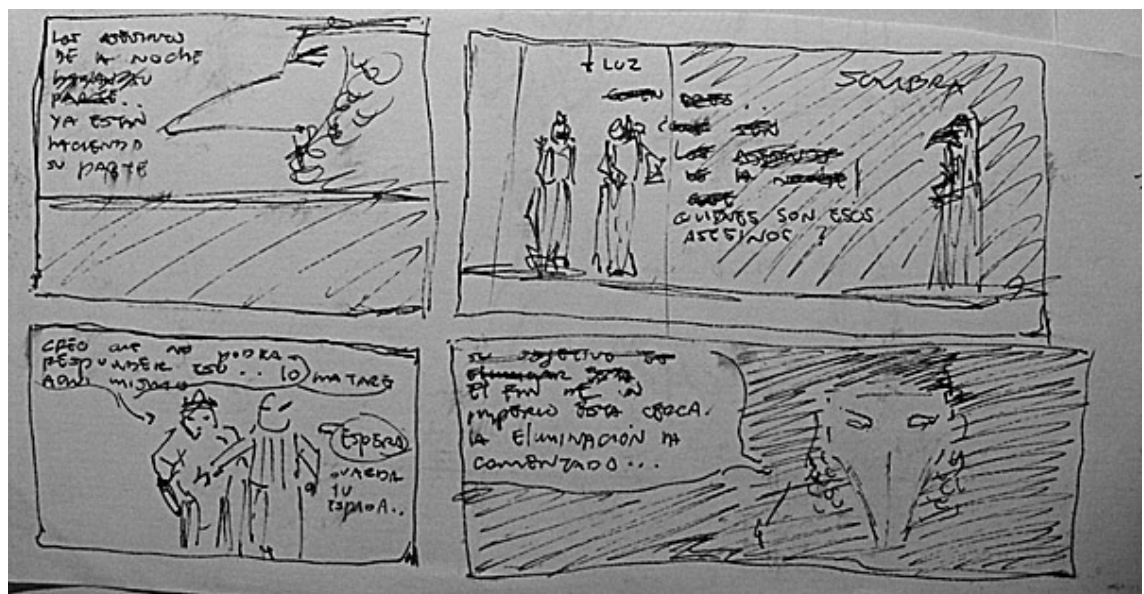
Anexo 61. Boceto de página



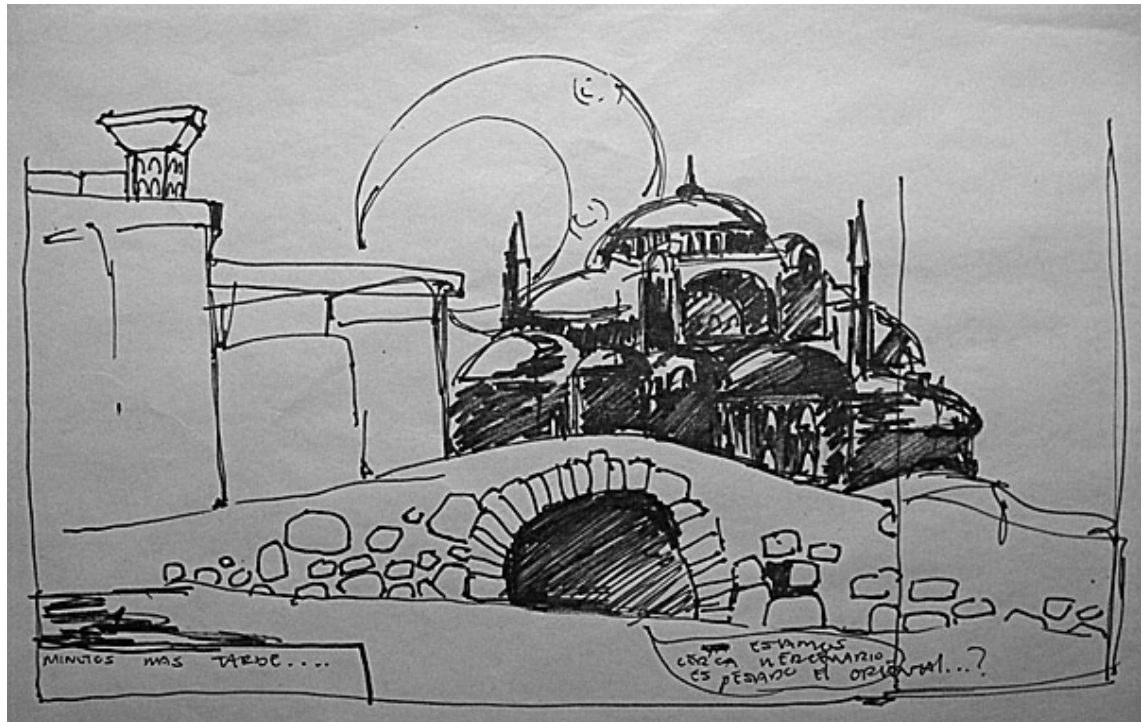
Anexo 62. Boceto de página



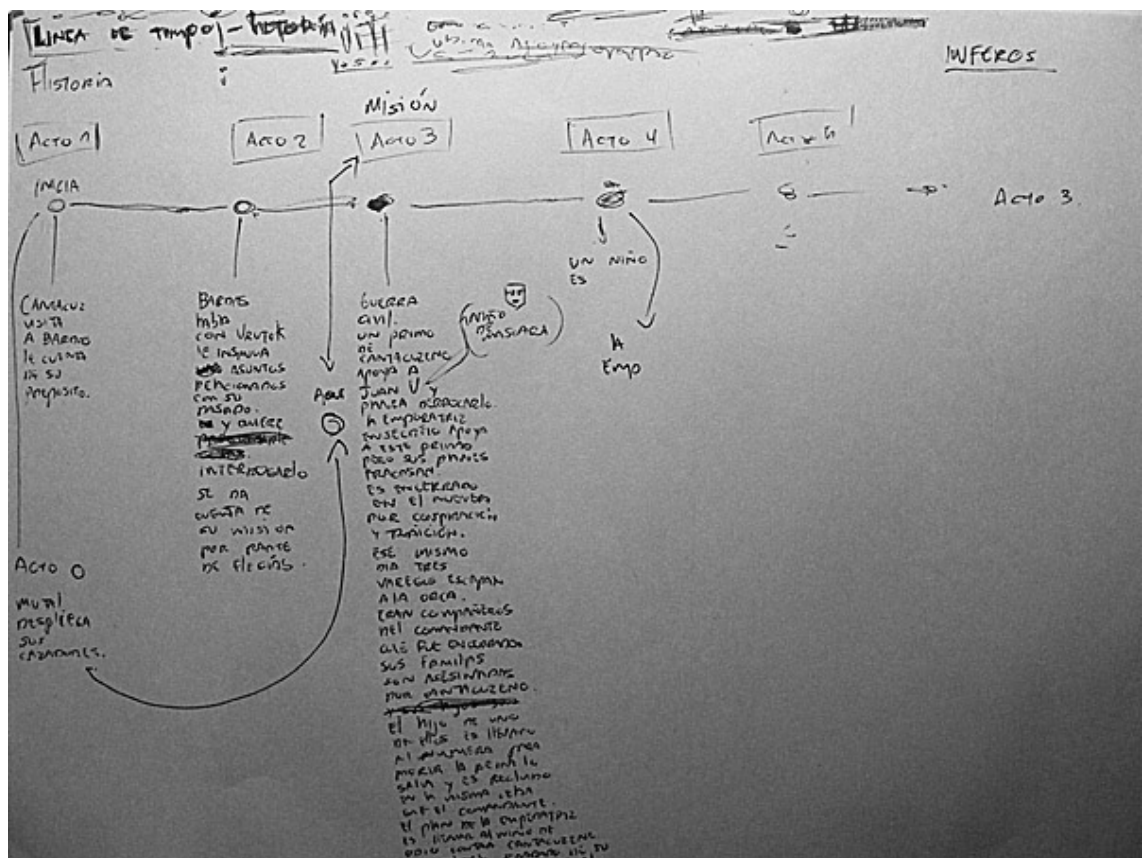
Anexo 63. Boceto de página



Anexo 64. Boceto de la catedral de Santa Sofía



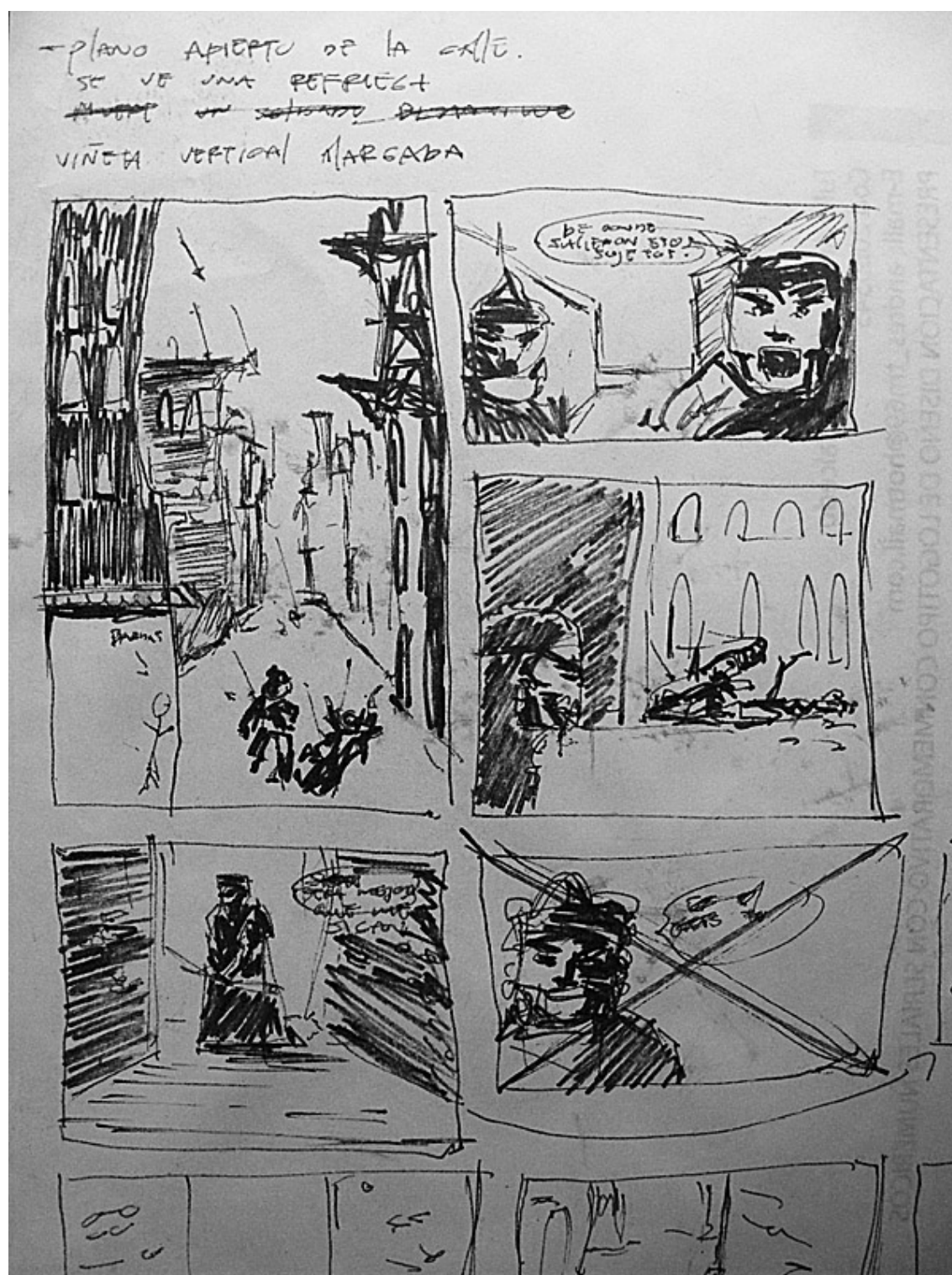
Anexo 65. Apuntes sobre los actos de la historia



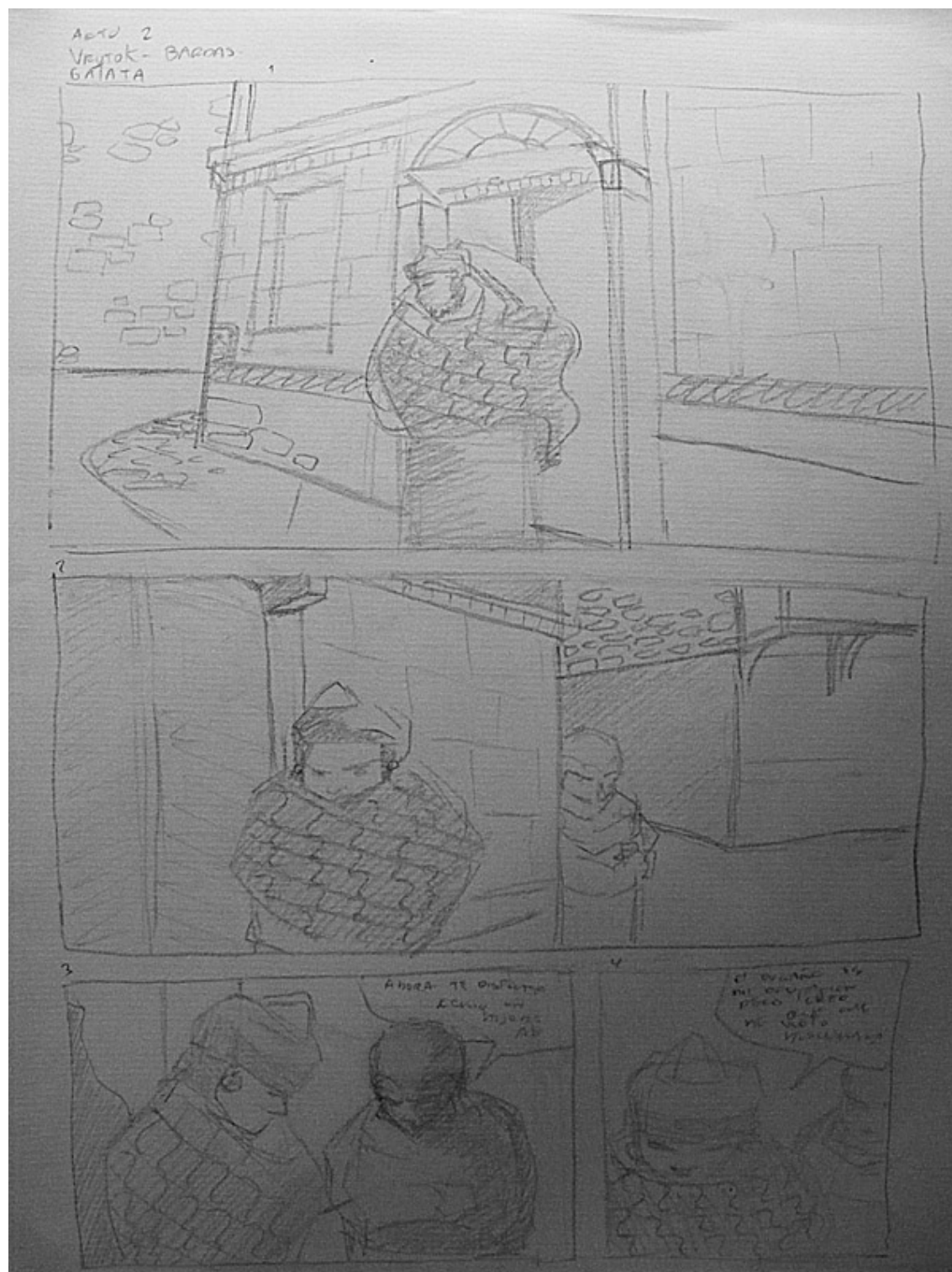
Anexo 66. Boceto de capiteles Helénicos



Anexo 67. Boceto de página



Anexo 68. Boceto de página



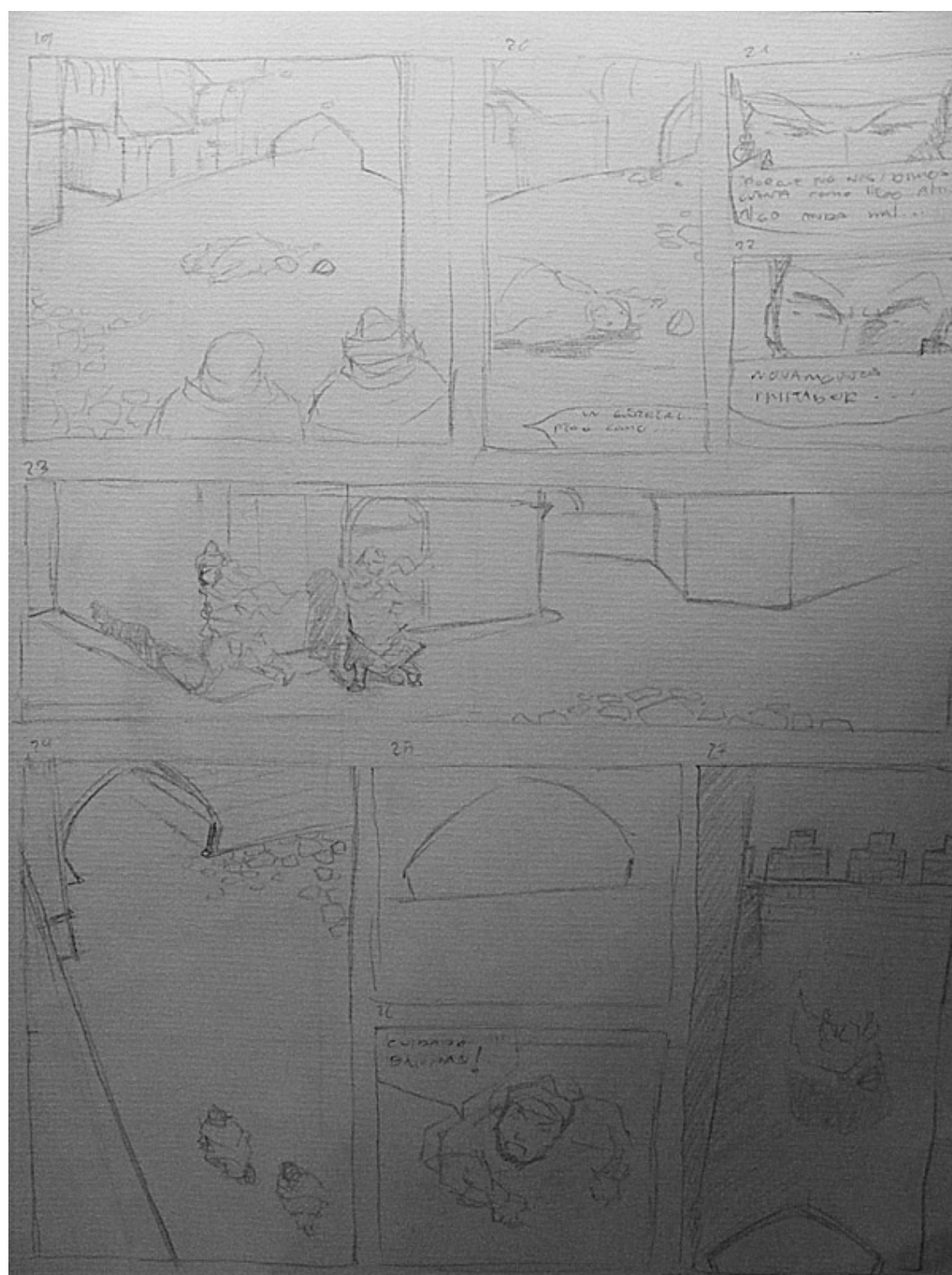
Anexo 69. Boceto de página



Anexo 70. Boceto de página



Anexo 71. Boceto de página



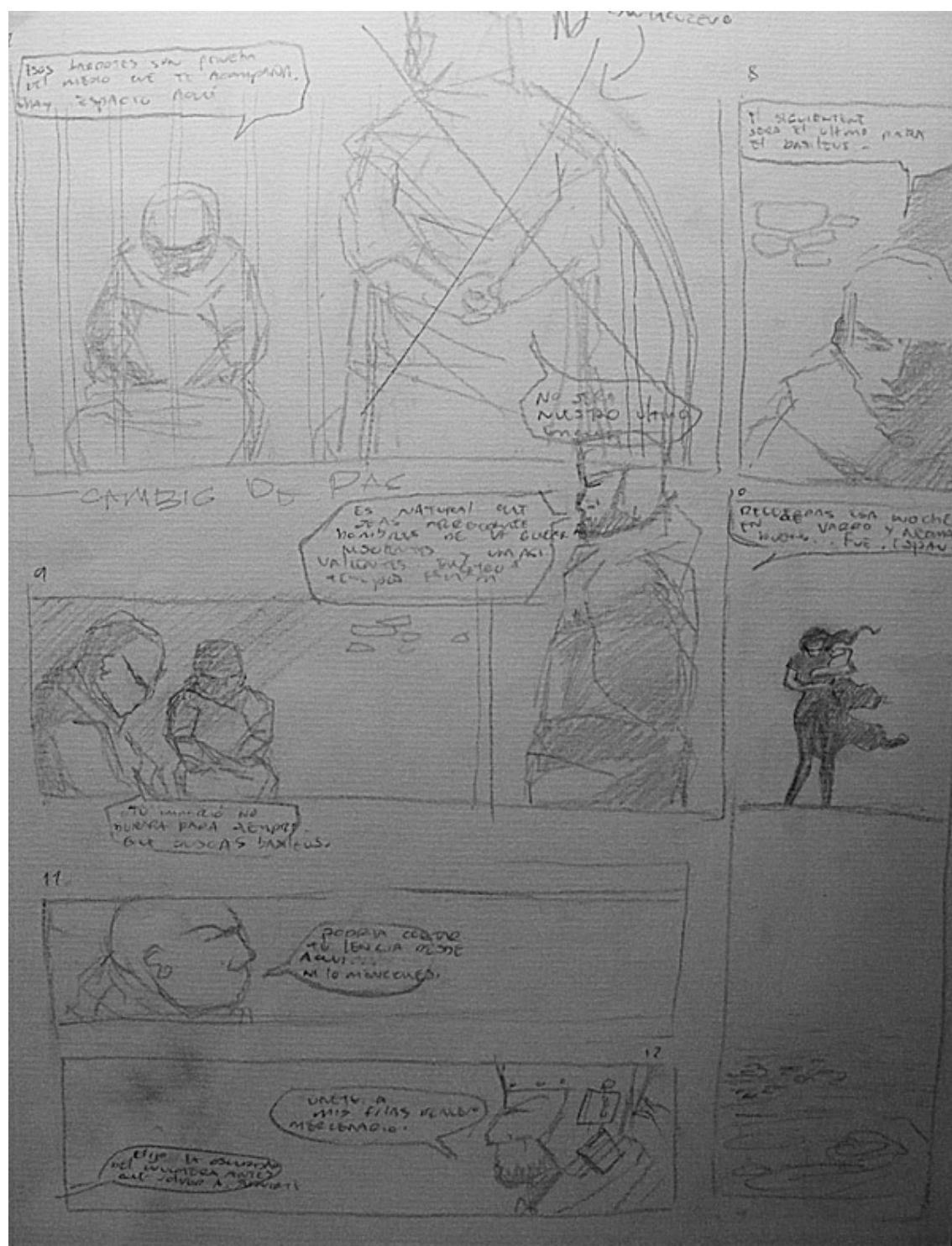
Anexo 72. Boceto de página



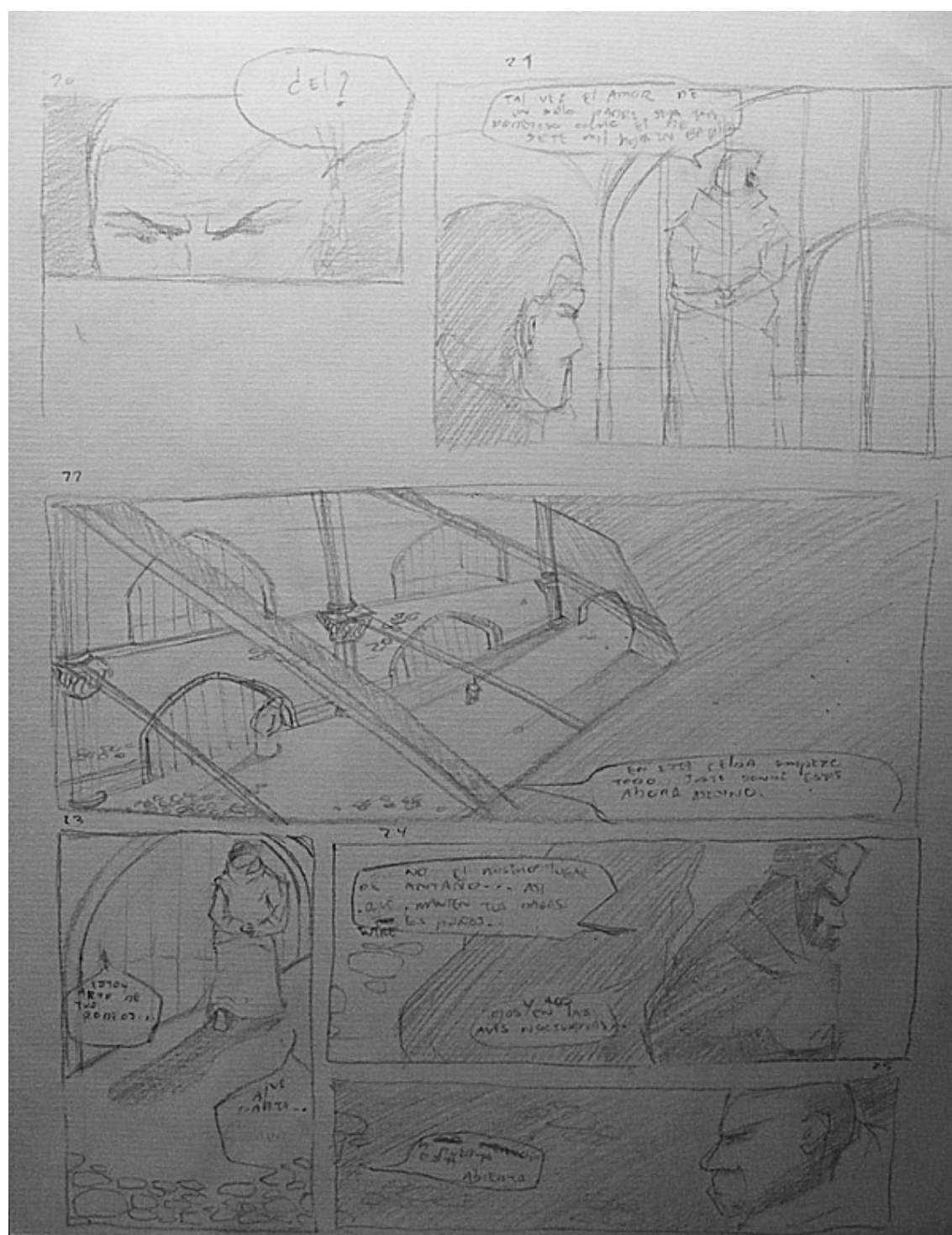
Anexo 73. Boceto de página



Anexo 74. Boceto de página



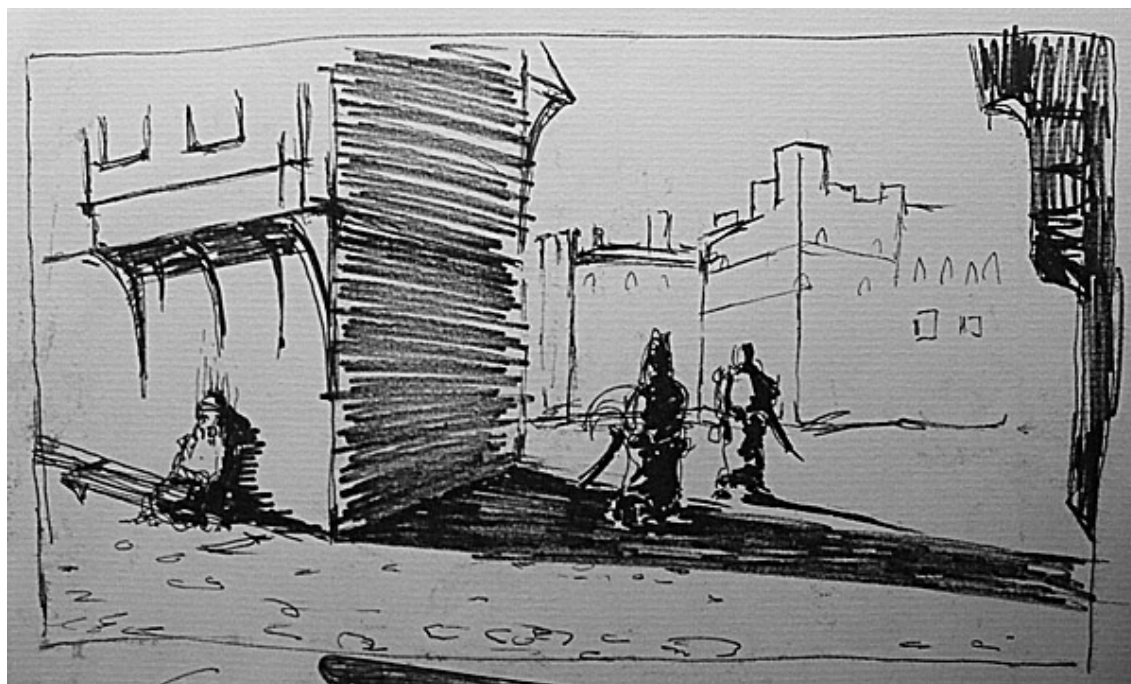
Anexo 75. Boceto de página



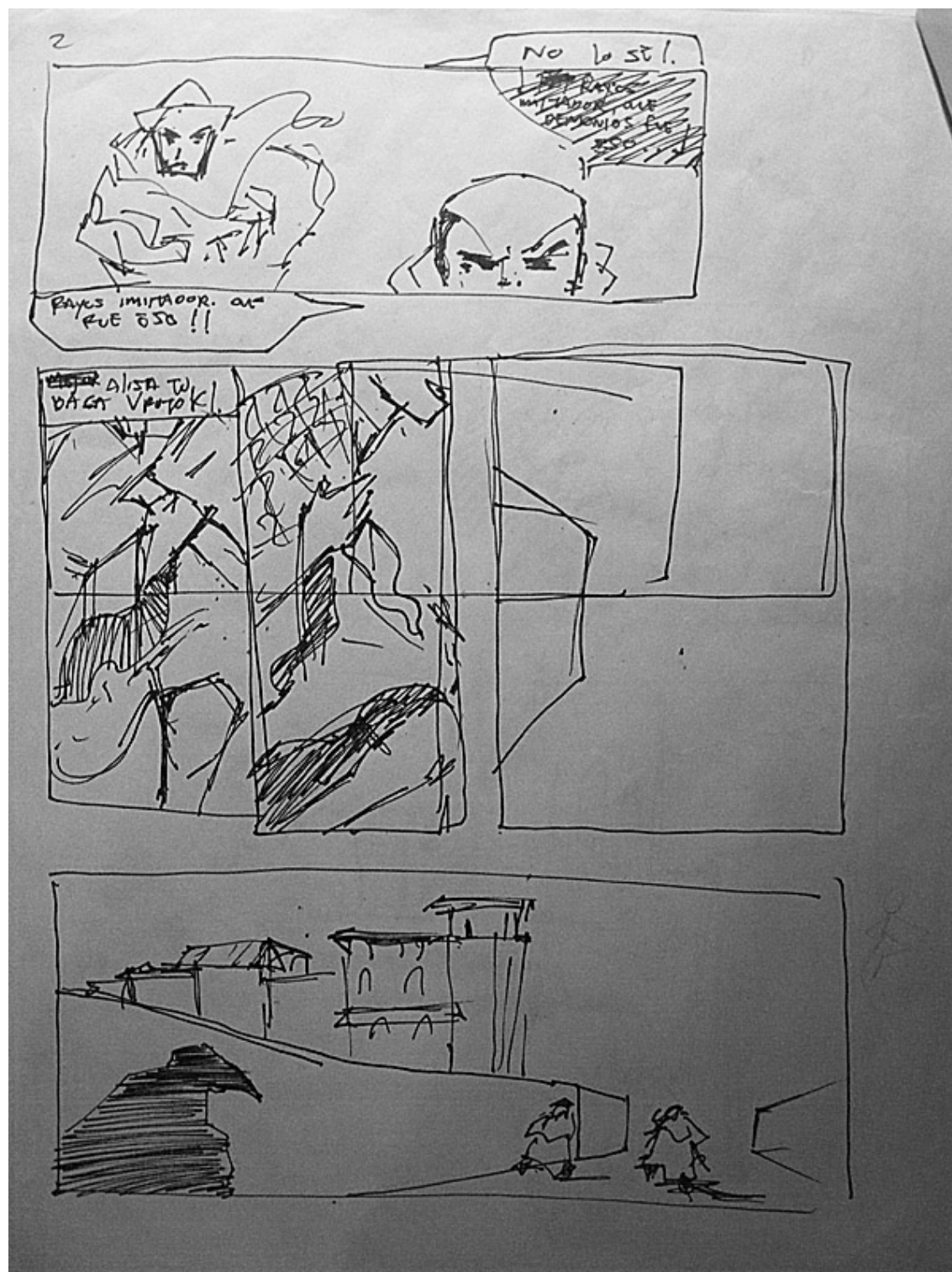
Anexo 76. Boceto de página



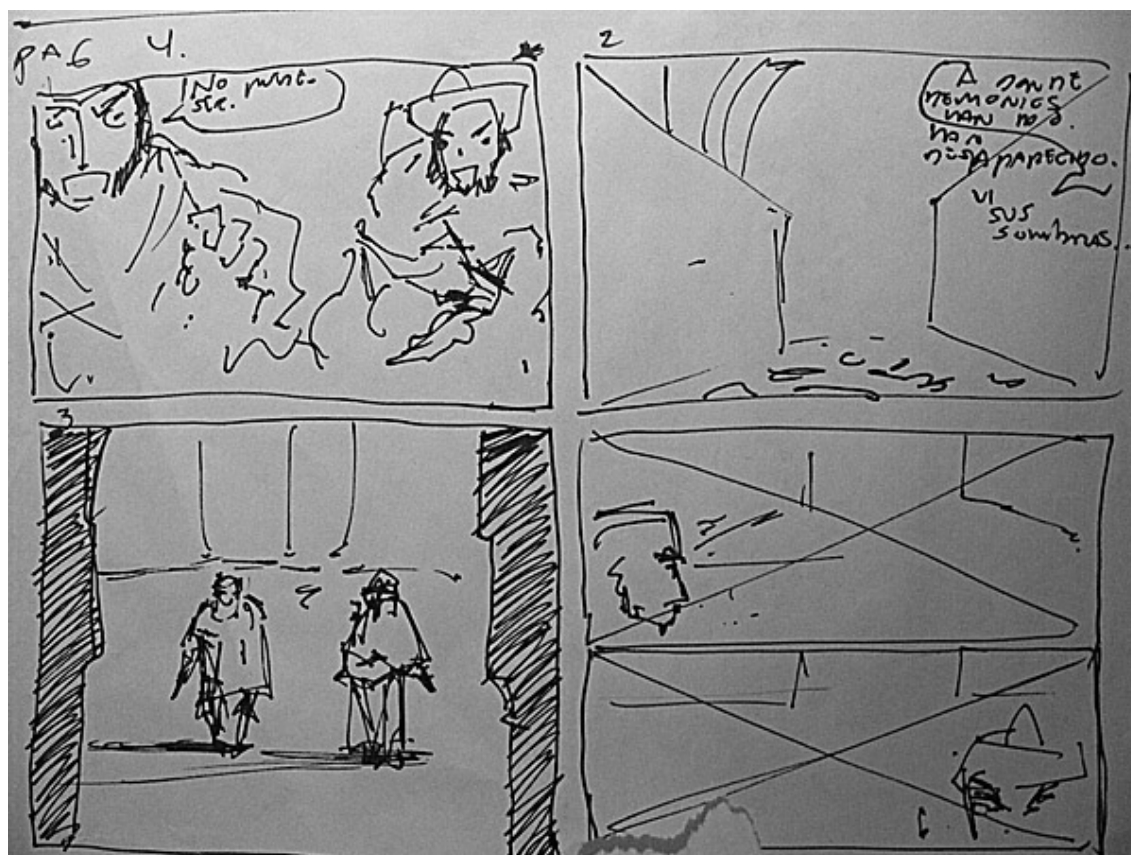
Anexo 77. Boceto de escena nocturna



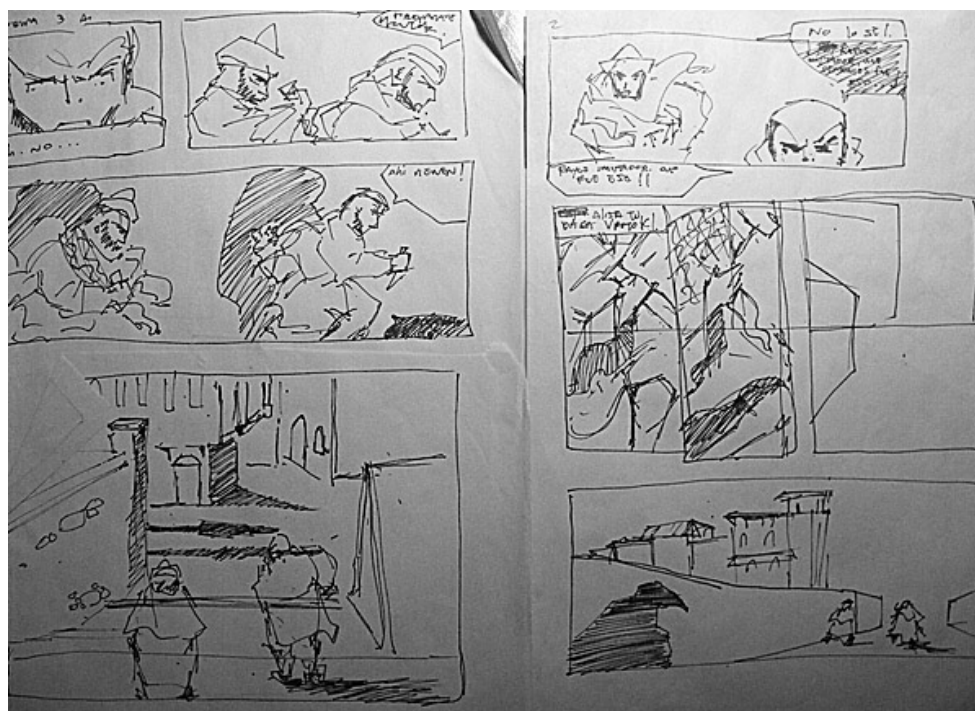
Anexo 78. Boceto de página



Anexo 79. Boceto de página



Anexo 80. Boceto de página



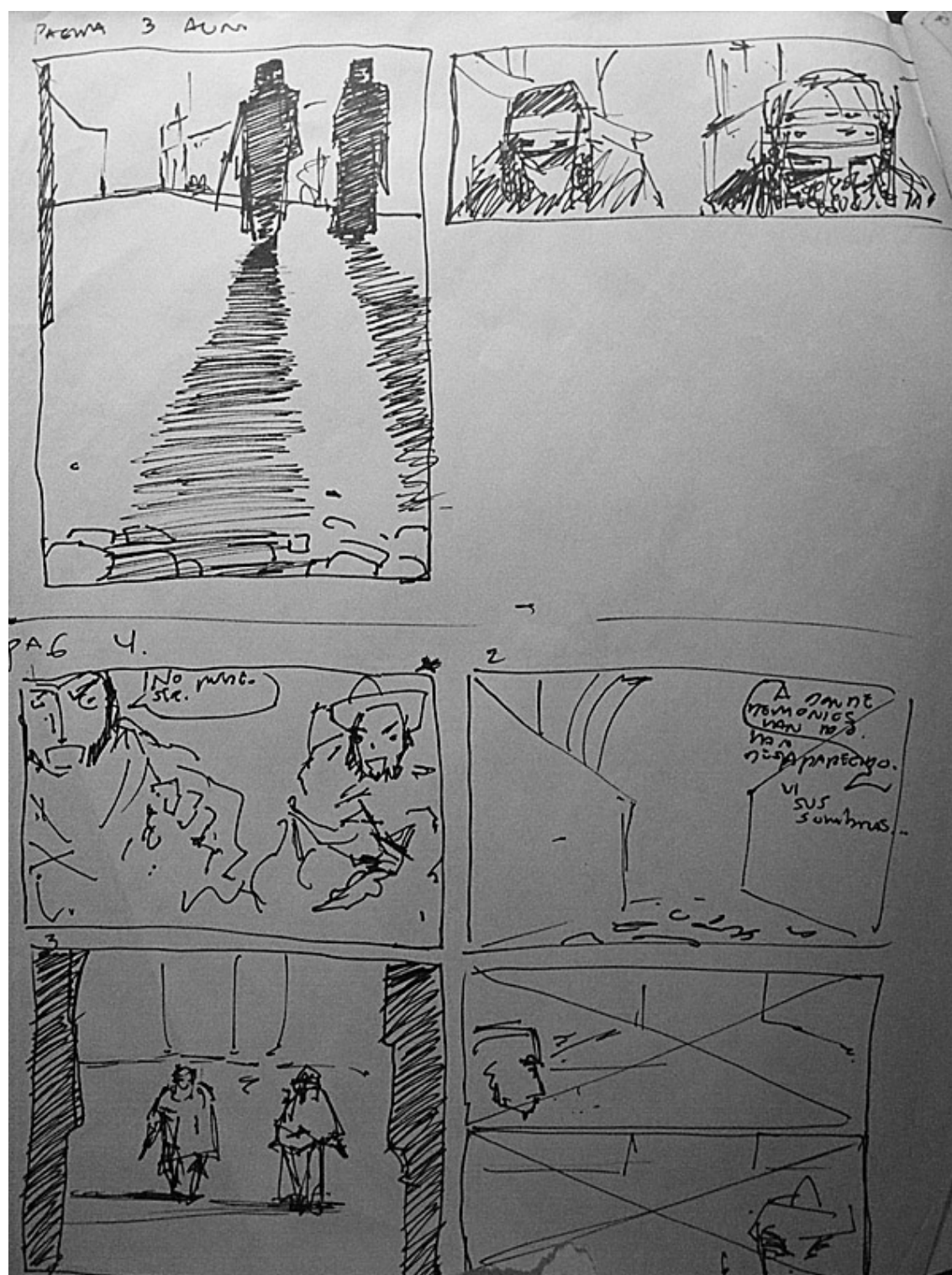
Panel 1: A man looks out a window, saying "oh. no...".

Panel 2: A man and woman are shown; the man says "и пропало пиво." (and the beer is gone).

Panel 3: The man is alone, looking distressed.

Panel 4: The man is laughing hysterically, saying "а!и виЕЕЕЕ!" (a! and veeee!).

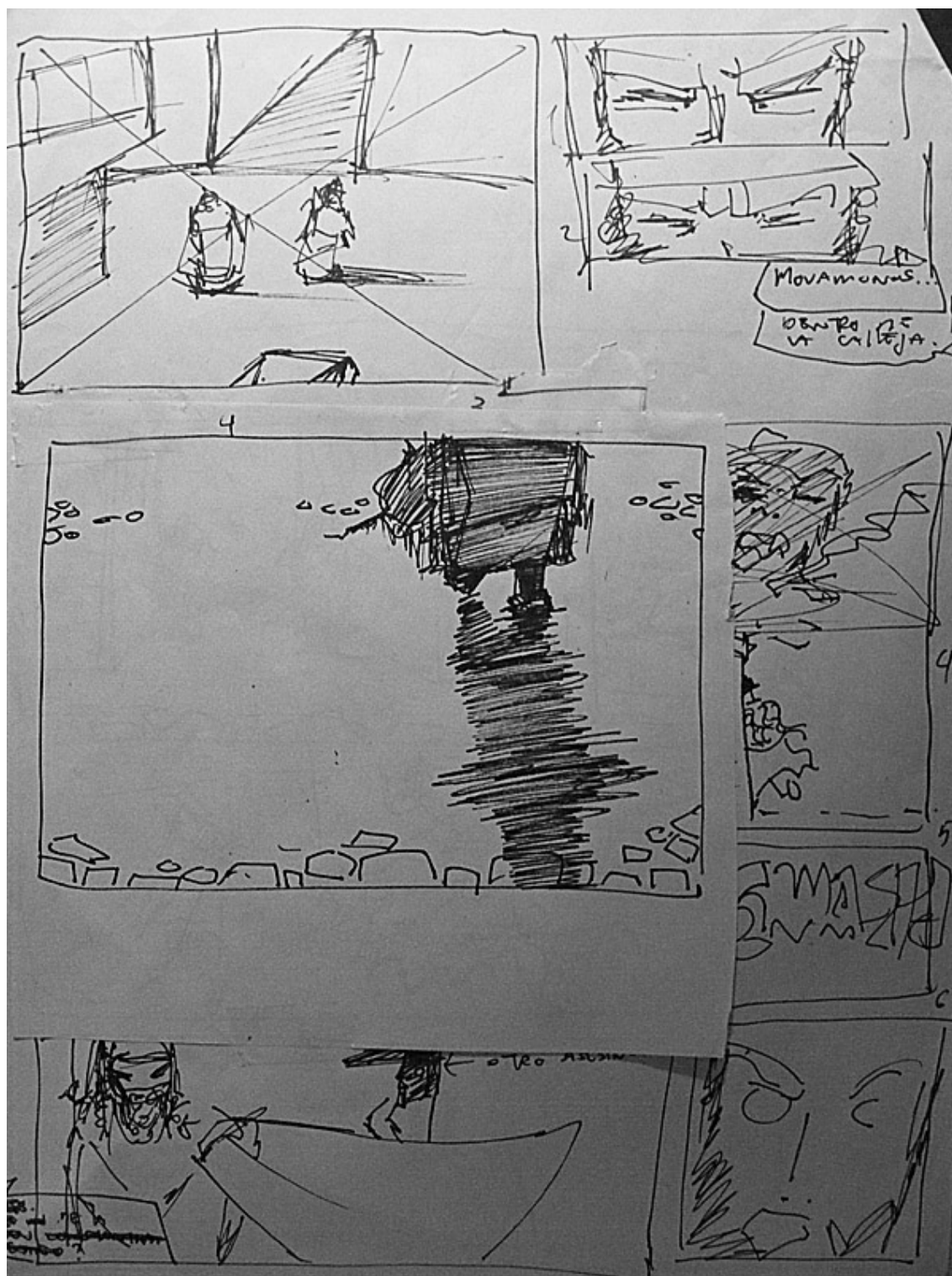
Anexo 82. Boceto de página



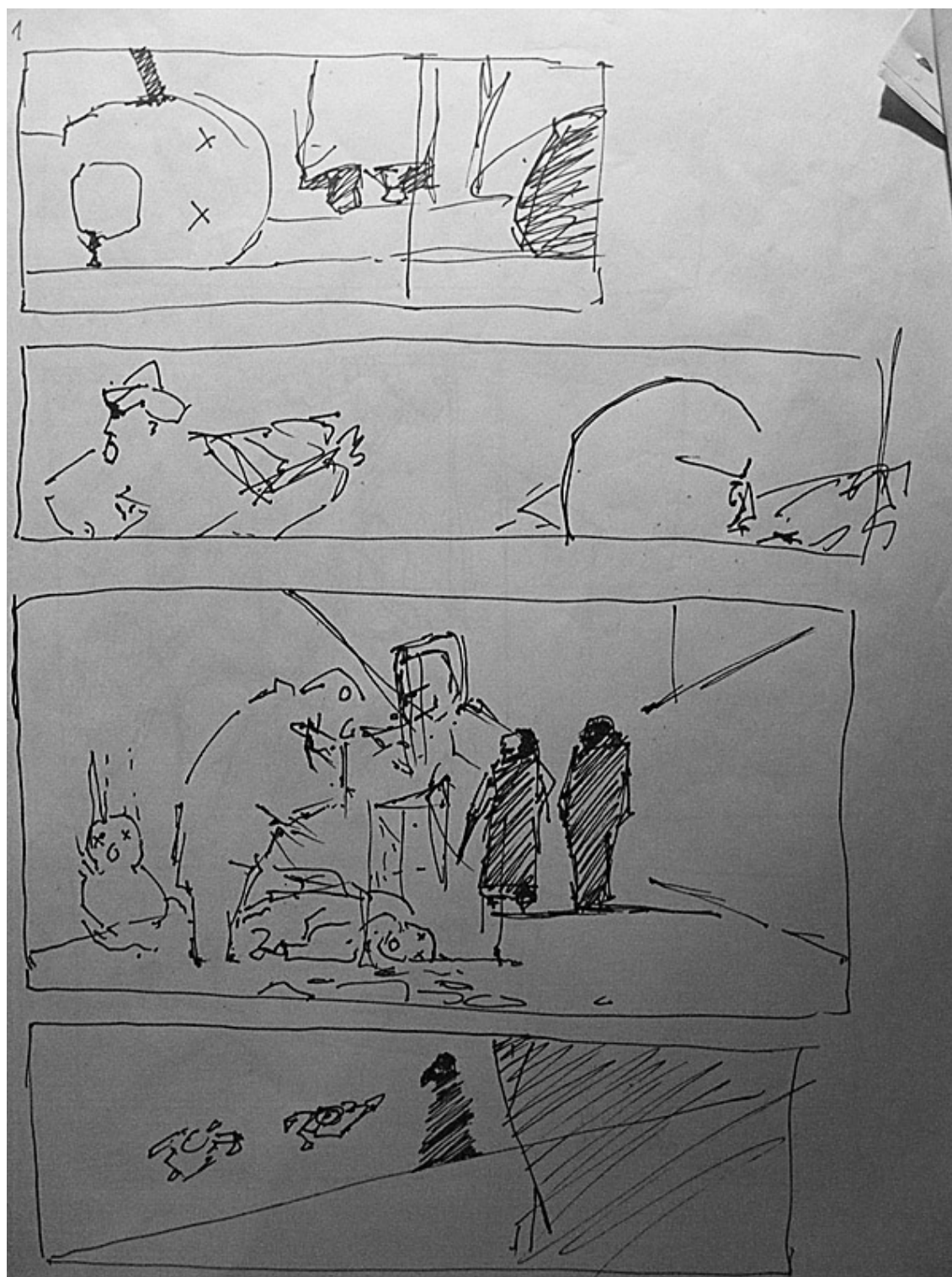
Anexo 83. Boceto de columna Bizantina



Anexo 84. Boceto de página



Anexo 85. Boceto de página



Anexo 86. Boceto de cegador nocturno



Anexo 87. Boceto de cegador nocturno



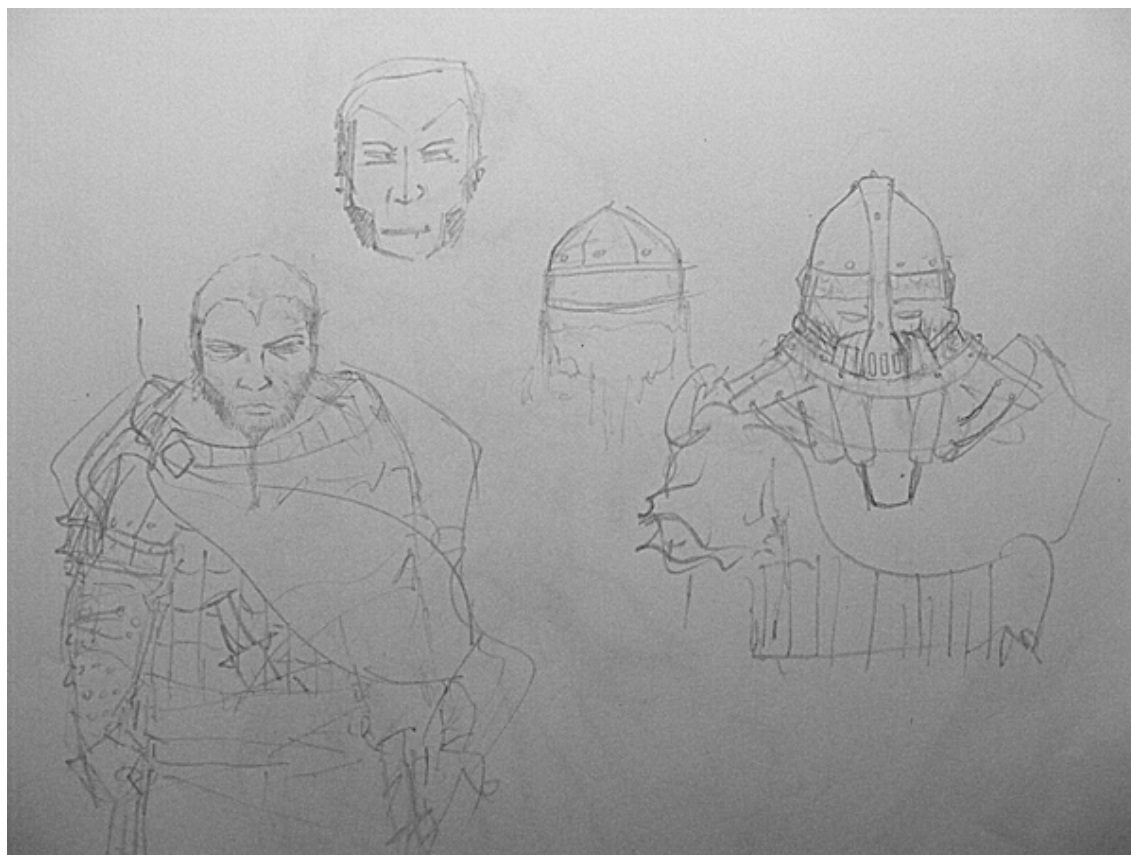
Anexo 88. Boceto de cegador nocturno



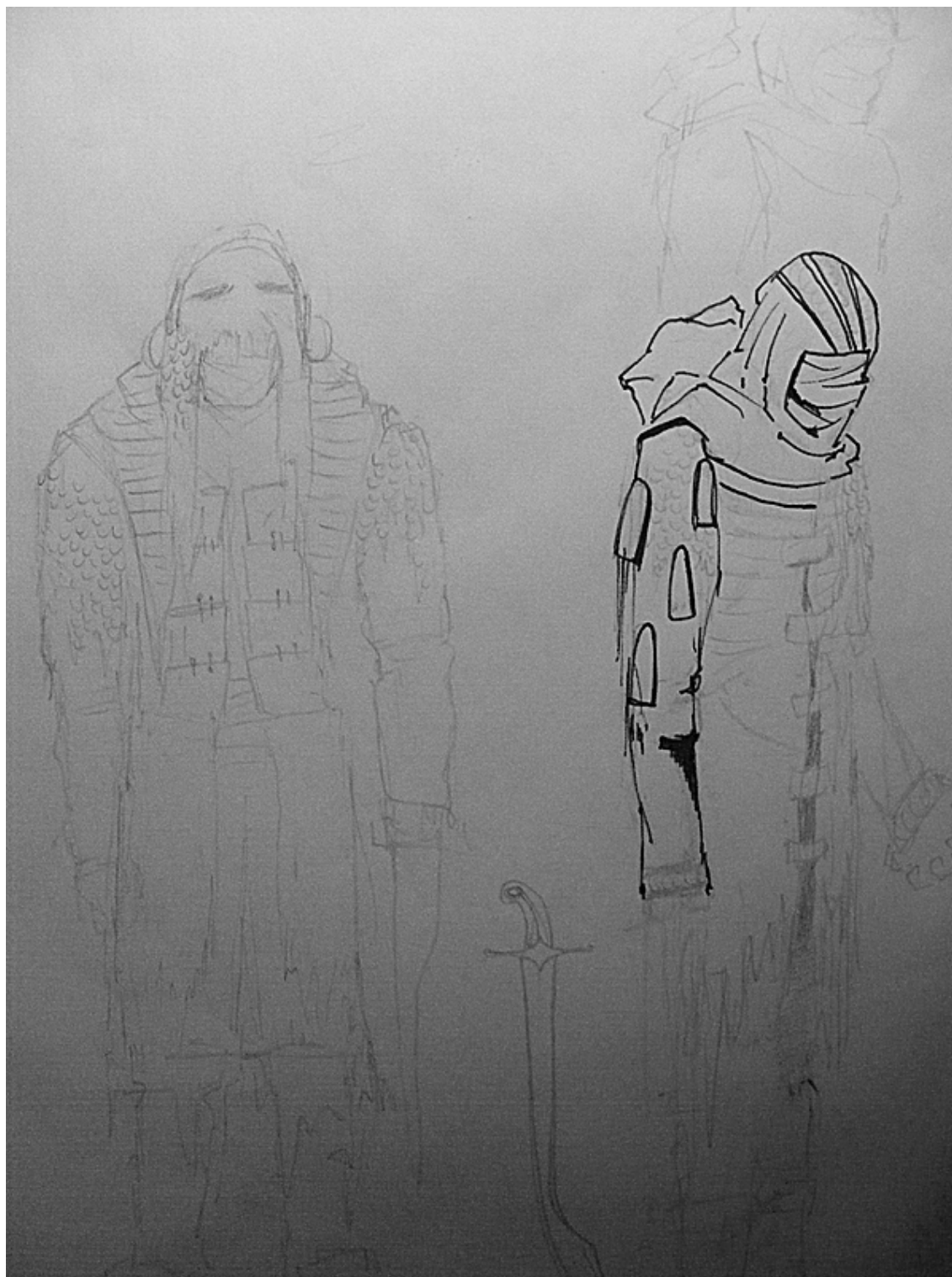
Anexo 89. Boceto del protagonista Bardas



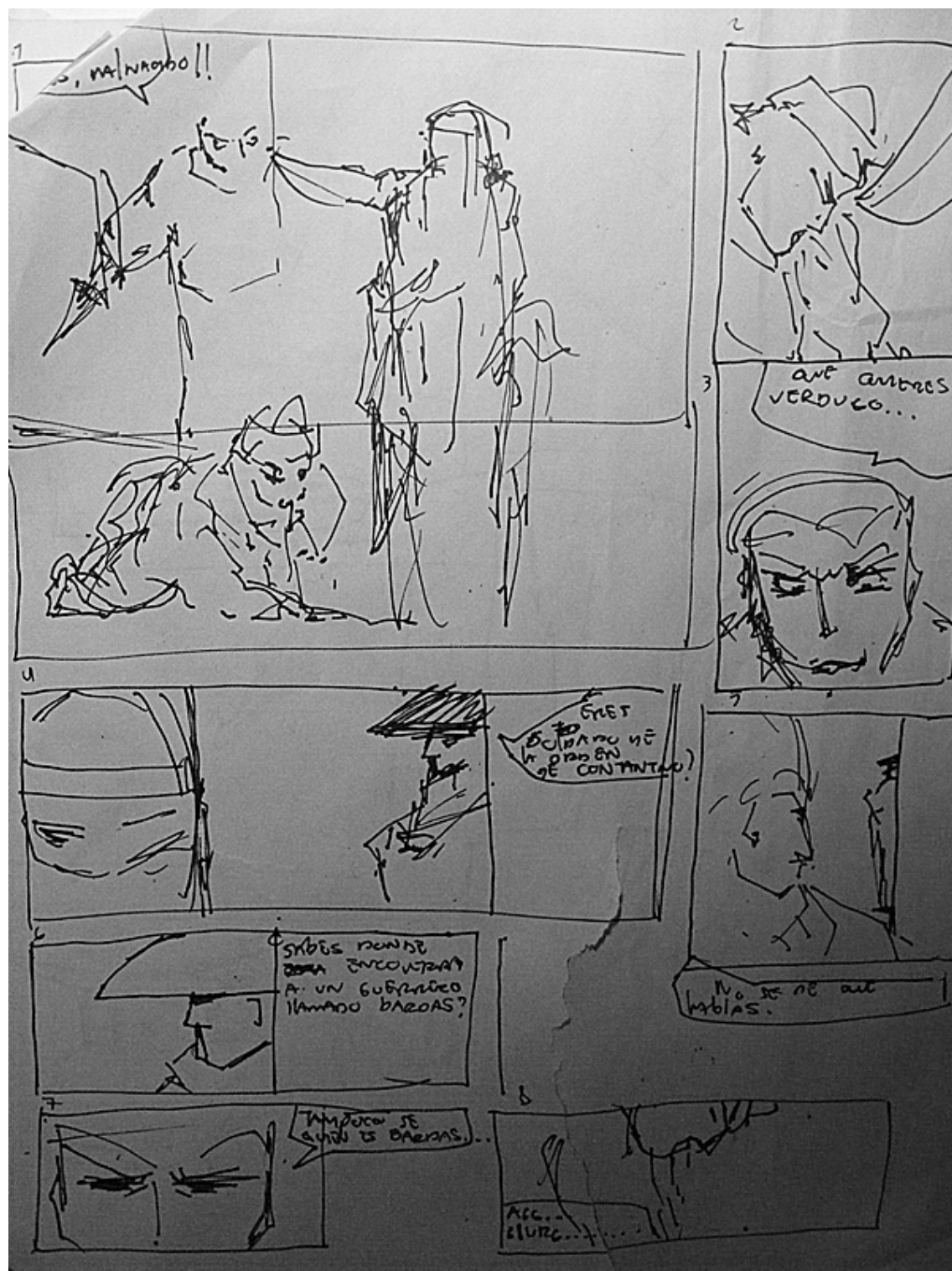
Anexo 90. Bocetos del protagonista



Anexo 91. Bocetos de espectros



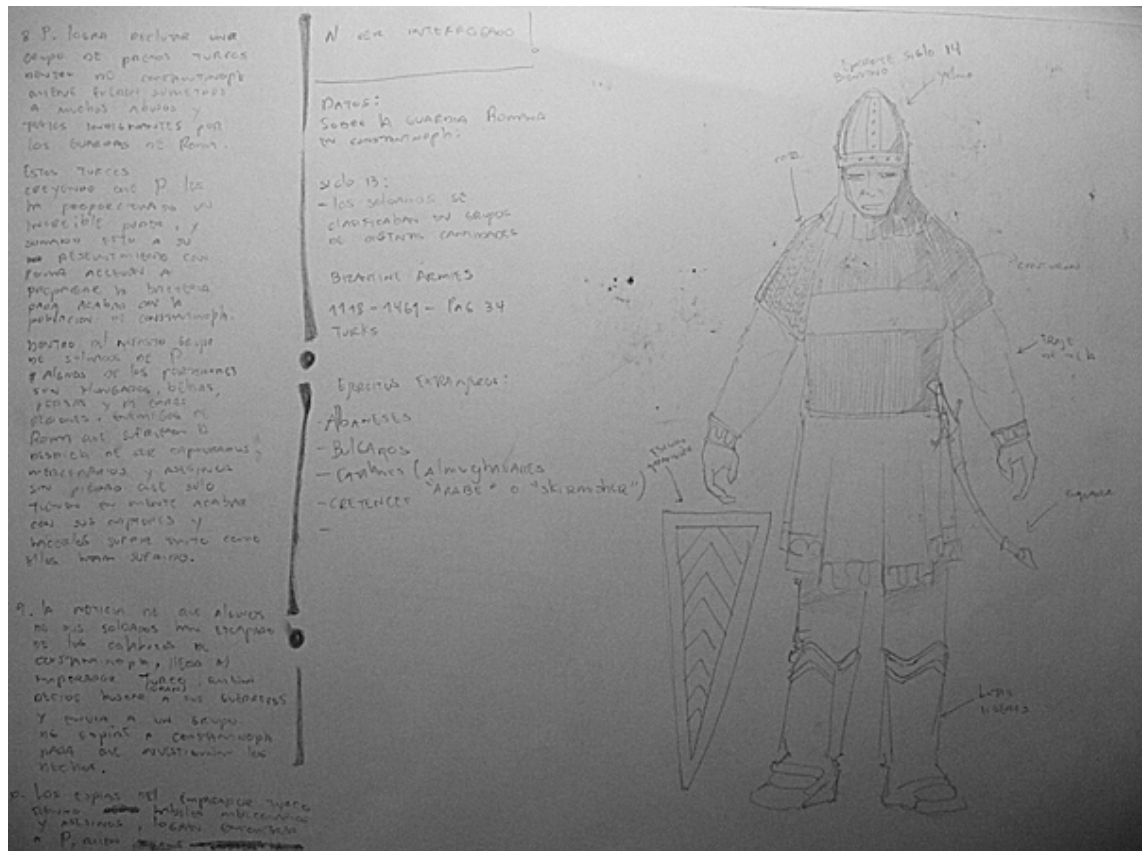
Anexo 92. Boceto de página



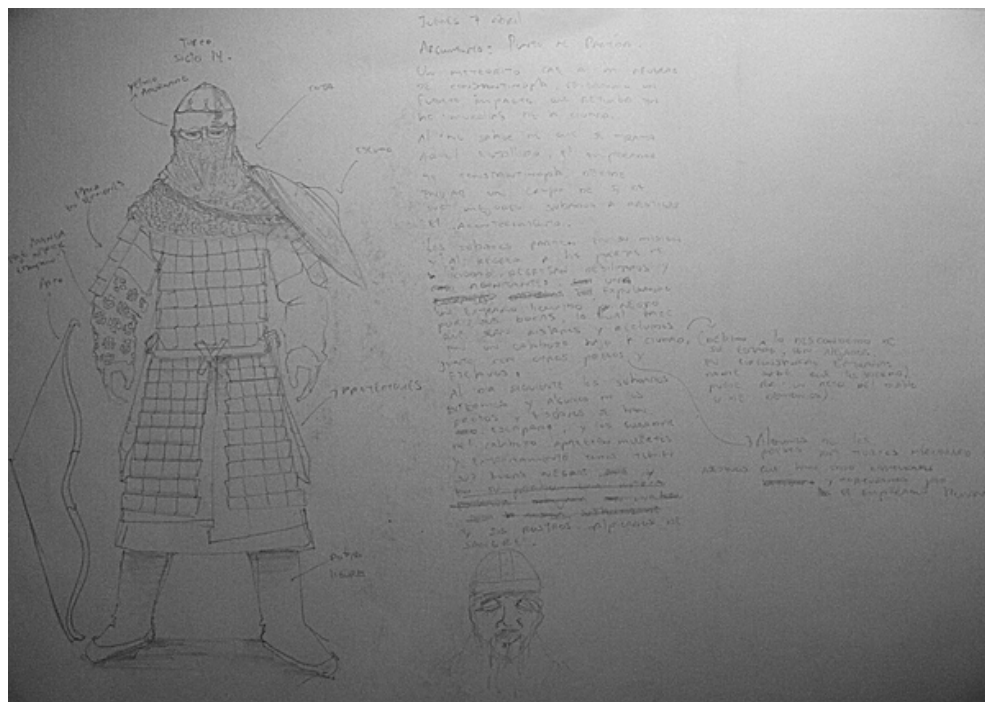
Anexo 93. Boceto de página



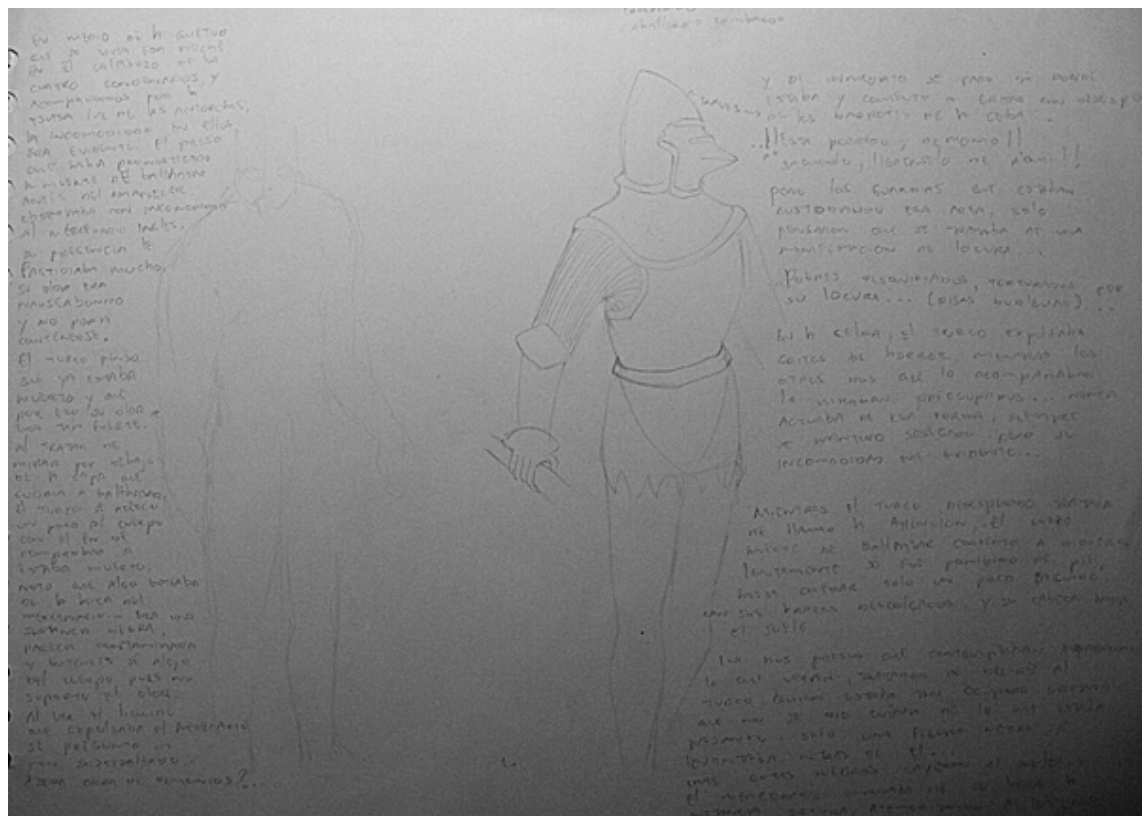
Anexo 94. Apuntes y dibujos sobre la historia



Anexo 95. Apuntes y dibujos sobre la historia



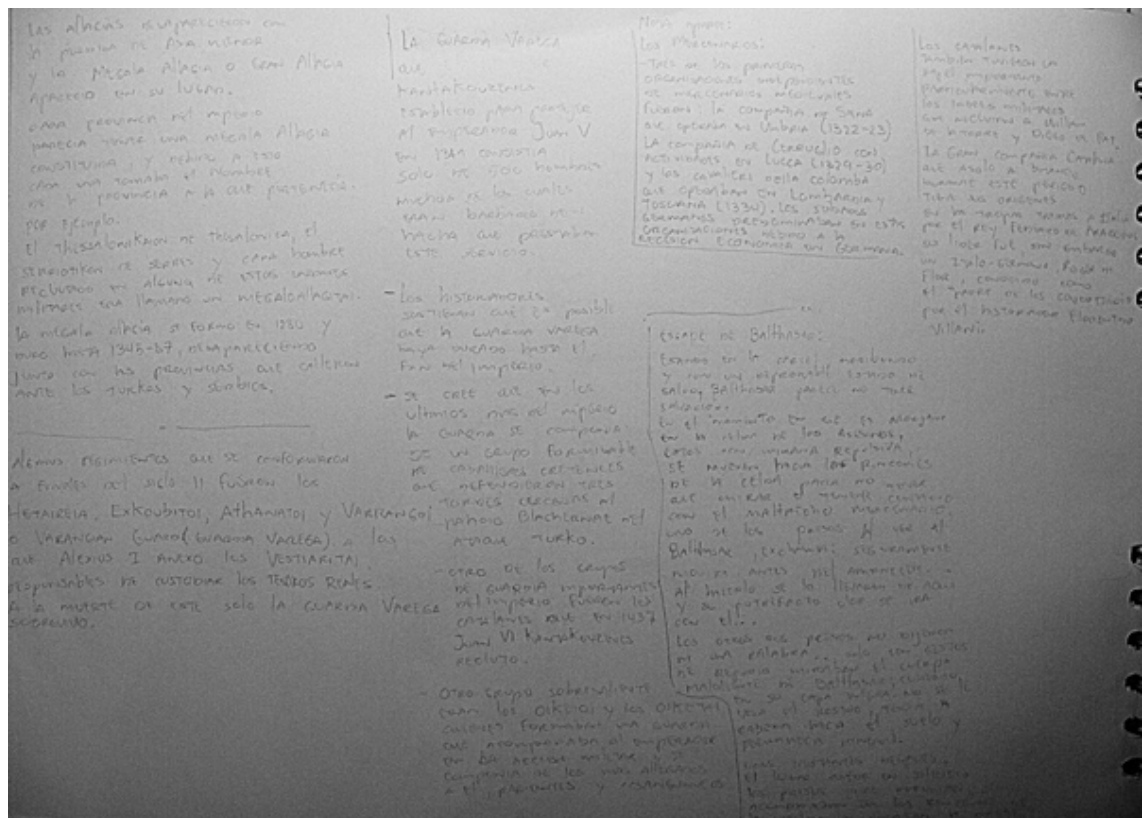
Anexo 98. Apuntes y dibujos sobre la historia



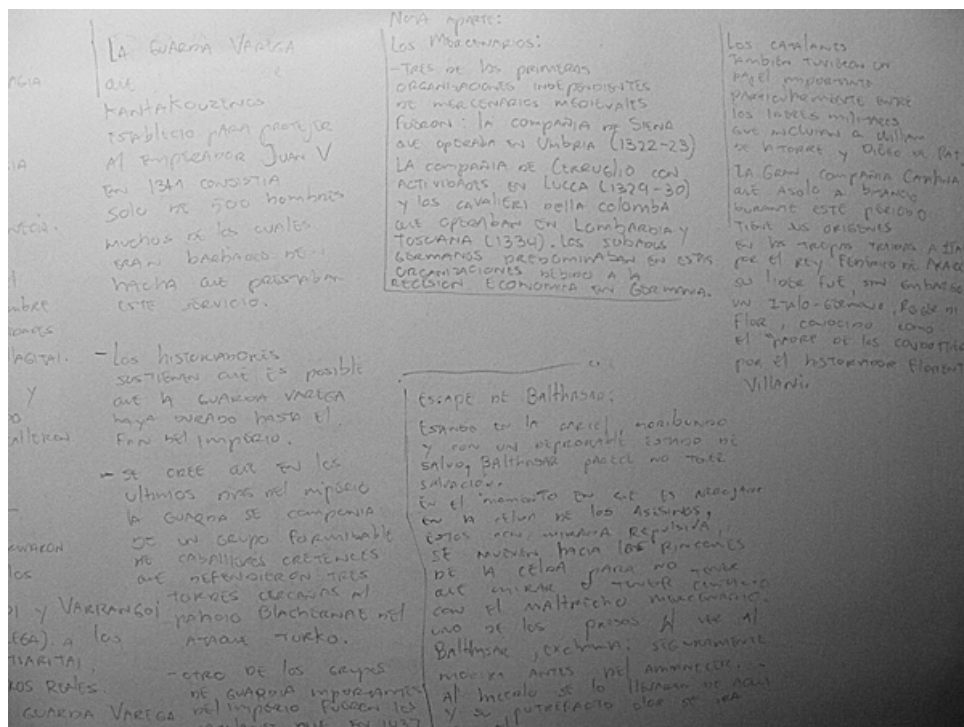
Anexo 99. Dibujo a tinta de un espectro



Anexo 100. Apuntes sobre la historia



Anexo 101. Apuntes sobre la historia



Anexo 102. Apuntes sobre la historia

<p>Algunos Asia Entonces el hombre unidos Dallagat. su y uno callejas Comaron los atos y Varrangoi arega). a los Estiarita, Boros Rales. a GUARDA VAREGA</p>	<p>LA GUARDA VAREGA o Kantakouzenos estableció para proteger Al emperador Juan V En 1341 consistía solo de 500 hombres muchos de los cuales eran barbaños no había que prestar este servicio.</p> <p>- Los historiadores sustentan que es posible que la GUARDA VAREGA haya durado hasta el fin del imperio.</p> <p>- se cree que en los últimos años del imperio la GUARDA se componía de un grupo formidable de caballeros cretenses que defendieron tres torres cercadas al palacio Blachernae del emperador turco.</p> <p>- otro de los grupos de guardia importantes del imperio fueron los catalanes que en 1437 Juan VI Kantakouzenos</p>	<p>Nota aparte: Los Mercenarios: - Tres de los primeros organizaciones independientes de mercenarios medievales fueron: la compañía de Sena que operaba en Umbria (1322-23) la compañía de Carriglio con actividades en Lucca (1329-30) y los caballeros della colomba que operaban en Lombardia y Toscana (1334). Los soldados germanos predominaban en estas organizaciones debido a la recesión económica en Germania.</p> <p>escape de Balthasar: Estaba en la cárcel, malibundo y con un deplorable estado de salud, Balthasar parece no tener salvación. En el momento en que es arrestado en la prisión de los Asinidos, estas son una república, se movían hacia los rincones de la celda para no verse de mirar el mundo exterior con el maltrato mercenario. Uno de los presos al ver al Balthasar, exclamó: seguramente muera antes del amanecer. Al inicio se lo liberaron de aquí y su sufrimiento dejó de ser con él. Los otros dos presos no dijeron nada más.</p>	<p>Los catalanes También tuvieron un papel importante particularmente entre los reyes napolitanos que incluyó a William de Hohen y Diego de Pat. La Gran compañía catalana de Asolo a Bizancio durante este período tiene sus orígenes en la tropa latina a Italia que el rey Federico de Nápoles su hijo fue, sin embargo un Italo-germano, rodeado flor, conocido como el "prince de los cobardes" por el historiador Florentino Villani.</p>
--	---	---	--

Anexo 103. Boceto de espectros



Anexo 104. Boceto de espectro Kaitos



Anexo 105. Apuntes sobre la historia

EN EJERCICIO MILITAR (MILITAR).

- vivían en ~~salida~~ GÁLATA (suburbio) ESTOY dentro de un ESTADO. con muralla propia.

- por ~~esta~~ estas razones ~~razones~~ los VENEZIANOS también obligaron a CONSTANTINOPOLIS a otorgarles privilegios dentro de la ciudad. controlaban el ESTO donde tenían fuertes bases.

ENFERMAMIENTO entre ambas bandas (revueltas y guerras civiles).

- la población bizantina ~~menor~~ menor sea víctima de la lucha.

ENEMIGOS:

✓ los serbios comandados por Milyutin NAZARAI por el norte besos los balcanes reclutando búlgaros hasta que traspasó las fronteras del imperio. El emperador fue humillado y tuvo que entregar a su hija a Milyutin.

los TURCOS

✓ desde ASIA empezaron su AVANCE por lo cual emperador se vio obligado a contratar mercenarios. Formó la compañía catalana para combatir a los turcos ~~cuando~~ le hicieron con eficacia para luego se ~~salieron~~ salieron de control y se dedicaron al pillaje. ~~Además~~ Además exigían al imperio GRANDES pagos que eran imposibles de ~~entregar~~ entregar.

Emperador - Año 1305 ANDRÓNICO II

hijo (Miguel IX)

Al morir su padre se subleva contra su abuelo y toma el poder.

hijo (ANDRÓNICO)

AÑO 1325

PARDAZ TARM 20 AÑOS DE EDAD

Ante de la esposa de ANDRÓNICO (hijo)

BAEHAS 42 A

Escapa de 22 AÑOS

Andrónico ~~contra~~ contra a unos asesinos para que maten al rival pero al no tener ~~contra~~ contra decide matar a grupo de mercenarios ~~entre~~ entre con barbas y TARM.

Al no ~~matar~~ matar sus familias son ejecutadas ~~TARM~~ TARM y BAEHAS hijo.

Litauos hijo ~~no~~ no ~~trabaja~~ trabaja es ~~trabaja~~ trabaja al ~~muerto~~ muerto ~~para~~ para ~~ser~~ ser ~~separado~~ separado.

EN EL MONTE

Anexo 106. Apuntes sobre la historia

Likaos → HISTORIA ALTERNATIVA.

Halfann → VAREGO

Likaos
 ↳ crece en la
 cárcel, es cuidado
 por un preso
~~que~~ ~~se~~ ~~va~~ ~~con~~ ~~él~~ → ESCAPA
 EN UNA
 FUGA MASIVA
 SU PROTECTOR
 MUERE.

→ ES RECLUTADO
 POR FURKMAN
 Y SE UNE
 A UN GRUPO
 DE ~~asesinos~~
 ASESINOS DE ELITE
 TURRES.

MISION DE BARBAS.

~~Barbas~~
 BARBAS se despierta
 en una celda en el NUNERA.
 ESTÁ SENDO, la puerta de
 la celda está cerrada. Lo tiene de una antorcha
 afuera en las sombras un
 hombre desconocido dice: "Aqui fue donde crecio,
 SEGUN DICE EN EL MUNDO
 DE LOS CRIMINALES"....

BARBAS NO ENTIENDE NADA.
 ESTÁ ~~un~~ algo asustado y
 poco a poco va despertando:


ESCUCHÉ ~~en~~ UNA NOCHE A UN ASESINO MURDURAR.
 "QUE FUE
 CERRADO POR UN
 PORTA, ERA UN PILLO
 TAMBIEN, PERO SE
 ENCARGO DE EL
~~to a la~~ ~~sub~~ ~~estaba~~"

MAESTRO
 SABA CUAL
 FUE SU CEMEN

"VAMOS MERCENARIOS!
 LEVANTATE YA ~~te~~. NO ES PARA TI
~~pero~~ ~~los~~ ~~anims~~ ~~debe~~ ~~ponte~~ ~~much~~
 ATENCION A LO QUE DICE."

Anexo 107. Apuntes sobre la historia

GUNNAR patrullaba la zona como un buho y
que busca su presa en la noche...
PEREGRINO ALGO LLAMO SU ATENCION...
GUNNAR DIVISO UN OBJETO QUE BRILLABA CON
UN RESPLANDOR ROJIZO CERCA DE LA MURALLA, EN
UN PEQUEÑO RINCON CERCA DE UNAS ROCAS CUBIERTAS
CON MATEZA. ESTO LLAMO SU ATENCION Y SE DIRIGIO
PROVENIENDO INCA EL LUGAR DE DONDE SALIA EL RESPLANDOR,
SACO SU ARMA Y CON PRECAUCION SE ACERCO.
CUANDO LLEGO AL SITIO, OBSERVO QUE SE TRATABA DE
UNA ROCA DE APARIENCIA EXTRAÑA, TENIA UNA FORMA
GEOMETRICA, ~~SE~~ PARECIA TALLADA POR ALGO, TENIA ALGUNOS
ADORNOS Y SU BRILLO ERA CONSTANTE.
GUNNAR ERA ~~VIENTE~~ ^{CURIOSO}... SU DEBER ERA INSPECCIONAR
CUALQUIER ASUNTO QUE PARECIEA ANORMAL. ~~HA~~
~~QUE~~ SE ACERCO ~~Y~~ ~~CON~~ ~~QUE~~ A LA ROCA Y
LENTAMENTE SE DISPUSO A LEVANTARLA... SIN
MUCHO PRAMBULO LA COJIO EN SUS MANOS Y LA
MIRÓ DETENIDAMENTE POR UNOS SEGUNDOS...
REPENTINAMENTE LA ROCA DEJO DE BRILLAR Y DE
UNOS ORIFICIOS QUE ESTA TENIA SALIERON ~~UNOS~~
~~TRES~~ TRES PROTESIS, ~~QUE~~ AL PARECER DE ALGO METAL/
MUY RESISTENTE, GUNNAR QUISO ~~DEJAR~~ SOLTAR LA ROCA
PERO CUANDO SE DISPONIA A HACERLO, ESTE ARTEFACTO
~~SE~~ ~~DE~~ LO GOLPEO EN SU PECHO FUERTEMENTE JUSTO
EN EL AREA DEL CORAZON, COMO SI TUVIERA VIDA O
SE TRATARA DE ALGUNA MAQUINA O ARMA TRAMPA,
Y LUEGO DE ESTO GUNNAR CALLO AL SUELO, QUEJANDOSE
~~DE~~ ~~QUE~~ MIENTRAS EL EXTRAÑO OBJETO ATRAVESABA CON
LA ARMADURA ~~DEL~~ ^{SUS} ^{GAMAS} ^{METALICAS} ^{DEL} ^{ARMADURA} ^{DEL} ^{PERFORANDO} ^{LA} ^{ESTR} Y CLAVANDOSE FIRMEMENTE EN SU
CORAZON LO CUAL HICIERON QUE ESTE
EXPERIMENTARA UN ENORME DOLOR ~~CUANDO ESTABA~~



Anexo 108. Apuntes sobre la historia

UN MONTÓN DE LA ENFERMEDAD LAS CUALES INICIARON LA DIFUSIÓN DE LA BACTERIA...

INFECT.

~~PERSONAJES~~

Personajes:
Rotos →

- Soldado -
- Hertero -
- Médico -
- Clerigo -
- Loco -
- Enfermo -
- Turco -

SUCESO DE PARTIDA:

1. Acto = [El contacto].

LA NOCHE DEL ~~31~~ 31 DE MARZO DE 1347, EN LA ANTIGUA CIUDAD DE CONSTANTINOPOLIS, TUVO LUGAR UN SUCCESO QUE ~~seguiría sucediendo~~ por ser un extraño ~~fenómeno que se repite en los libros~~ y hasta hoy E INEXPLICABLE, ESCAPARIA A CUALQUIER INTENTO DE SER CLARIFICADO, DEJANDO ASI LA NATURALEZA DE TALES HECHOS ENVUELTA EN EL MISTERIO....

AQUELLA NOCHE; EN UNA ZONA APARTADA DE LA CIUDAD, CERCA DE LA GRAN MURALLA, UN SOLDADO DE LA GUARDIA VARANGIA, O GUARDIA DE ELITE, ~~que~~ SE ENCONTRABA EN UNA TAREA DE RECONOCIMIENTO, Y VIGILABA UN AREA DE 300 METROS DE RADIO ~~en~~ DESDE SU POSICION... EL SOLDADO, CUYO NOMBRE ERA GUNWAR, ERA DE ASPECTO AGRESIVO... ~~era~~ ALTO, ROBUSTO, DE ~~gran~~ FISIONOMIA NORDICA, ~~había nacido~~. Y EN EFECTO ERA, UN GUARDIA QUE HABIA VENIDO DE LAS TIERRAS ALTAS DEL NORTE DE EUROPA PARA SERVIR EN LAS FILAS DE ~~los~~ SOLDADOS DEL EMPERADOR DE CONSTANTINOPOLIS.

GUNWAR PORTABA COMO ARMAS UN MACHO DE Doble filo, TAMBIEN LLEVABA UN ESCUDO REDONDO, Y CHAC ESTE, SU ARMADURA CONVENCIONAL LA CUAL CONSISTIA DE UNA COTA DE MAYA ~~que se usaba~~, ~~sobre la~~ BAJO UN

Anexo 109. Apuntes sobre la historia

~~Algunas~~ que me cubría y ~~recuerdo~~ con la noche
 todo lo que pasaba en ~~la~~ ~~noche~~ ... pero
 hasta algún tiempo comenzaron con ~~la~~ a irse
 y una serie de acontecimientos inusuales en la
 ciudad... pero más los escuchaba, más parecía
 un pre de elementos que llegaron a un lamentable
 punto luego de perderlo todo... eso de un
 quienes se topaban con ellos...
 pero en medio de tanta indiferencia, siempre
 hay alguien que escucha, alguien ~~que~~ a quien
~~le da~~ ~~se~~ ~~interesa~~ ~~por~~ ~~las~~ ~~fechas~~ ~~de~~ ~~la~~ ~~sucesos~~
 que presta atención y se cuestiona acerca de lo
 que tiene posible tales conductas... ~~lo~~ ~~es~~ ~~lo~~ ~~que~~
~~durante~~ ~~la~~ ~~noche~~ ~~o~~ ~~espectáculo~~ ~~de~~ ~~revelaciones~~,
 donde sus ojos todo lo veían, alguien más
 tenía sus retinas puestas en ellos, uno de los
 tantos ~~de~~ ~~incautos~~ que fue víctima ~~de~~ ~~por~~ ~~los~~
 pastores nocturnos ~~que~~ ~~varias~~ ~~veces~~ ~~a~~ ~~mes~~ ~~1~~ ~~mes~~
 antes, ~~de~~ ~~lo~~ ~~hechos~~ ~~varios~~ ~~en~~ ~~el~~ ~~calles~~,
 la extraña pareja, lo ~~que~~ ~~las~~ ~~palabras~~ ~~de~~
 al sujeto a ~~interior~~ ~~de~~ ~~lo~~ ~~que~~ ~~quien~~ ~~decir~~ ~~una~~
 estas dos desgracias ~~de~~ ~~lo~~ ~~que~~ ~~quien~~ ~~decir~~ ~~una~~
 noche ~~del~~ ~~encuentro~~,
 en la vereda del edificio
~~de~~ ~~la~~ ~~vereda~~, recuerdo ~~la~~ ~~bea~~ ~~de~~ ~~noche~~ ~~salir~~ ~~de~~
 cuatro sombras negra
 callejones, que hace
 el mismo callejón
~~de~~ ~~mientras~~ ~~camina~~,
 que lo alerta de un
 en el transcurso de
 se volvió a ~~caer~~
 noches y a ~~los~~ ~~antes~~,
~~con~~ ~~con~~ ~~con~~ ~~con~~

Anexo 110. Boceto de Vrutok



Anexo 111. Boceto de Macula



Anexo 112. Ficha biográfica de Bardas

<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Identidad</th></tr> <tr> <td>nombre</td><td>Bardas</td></tr> <tr> <td>Sexo</td><td>Masculino</td></tr> <tr> <td>Edad</td><td>43</td></tr> <tr> <td>Profesión</td><td>Mercenario</td></tr> <tr> <td>Lugar de y fecha de nacimiento</td><td>año 1302, Región cercana a Tesalónica.</td></tr> </table>	Identidad		nombre	Bardas	Sexo	Masculino	Edad	43	Profesión	Mercenario	Lugar de y fecha de nacimiento	año 1302, Región cercana a Tesalónica.	<p>Datos Biográficos:</p> <p>Bardas fue separado de sus padres desde muy pequeño a causa de las guerras internas del imperio Romano. Creció en un hogar adoptivo junto con su medio hermano Tarma. Ambos estarían destinados a compartir los desastres de la guerra en Constantinopla cuando desde muy jóvenes se enlistaron en las filas de mercenarios. Bardas formó un hogar, de su unión con <u>Neoma</u> nació <u>Varro</u>. Pero ambos le serían arrebatados por culpa de aquel con quien creció y a quien protegió... Tarma.</p>				
Identidad																	
nombre	Bardas																
Sexo	Masculino																
Edad	43																
Profesión	Mercenario																
Lugar de y fecha de nacimiento	año 1302, Región cercana a Tesalónica.																
<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Características físicas y de personalidad</th></tr> <tr> <th>Físicas</th><th>personalidad</th></tr> <tr> <td> <p>Estatura: 1, 80 cm, Contextura atlético, caucásico, brazos y piernas fuertes, rasgos fuertes. Pelo corto, ojos marrones, cejas pobladas y barba corta acicalada.</p> <p>Indumentaria: Porta un uniforme de mercenario turco, que consta de una capucha, una brigantina o <u>kolluk</u> turco y Pantalones algo ajustados hechos de vendajes. Lleva consigo una balta turca y una daga oriental como armas.</p> </td><td> <p>Suspica Inteligente Valiente Austero Prudente solitario</p> </td></tr> </table>	Características físicas y de personalidad		Físicas	personalidad	<p>Estatura: 1, 80 cm, Contextura atlético, caucásico, brazos y piernas fuertes, rasgos fuertes. Pelo corto, ojos marrones, cejas pobladas y barba corta acicalada.</p> <p>Indumentaria: Porta un uniforme de mercenario turco, que consta de una capucha, una brigantina o <u>kolluk</u> turco y Pantalones algo ajustados hechos de vendajes. Lleva consigo una balta turca y una daga oriental como armas.</p>	<p>Suspica Inteligente Valiente Austero Prudente solitario</p>	<p>Habilidades:</p> <p>Es un excelente oponente en combate cuerpo a cuerpo, su desempeño en la guerra fue, en sus días como mercenario, impecable. Sus habilidades aun lo hacen un asesino eficiente y sigiloso. Es un verdadero maestro del combate silencioso.</p>										
Características físicas y de personalidad																	
Físicas	personalidad																
<p>Estatura: 1, 80 cm, Contextura atlético, caucásico, brazos y piernas fuertes, rasgos fuertes. Pelo corto, ojos marrones, cejas pobladas y barba corta acicalada.</p> <p>Indumentaria: Porta un uniforme de mercenario turco, que consta de una capucha, una brigantina o <u>kolluk</u> turco y Pantalones algo ajustados hechos de vendajes. Lleva consigo una balta turca y una daga oriental como armas.</p>	<p>Suspica Inteligente Valiente Austero Prudente solitario</p>																
	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Relación con otros personajes</th></tr> <tr> <td>Tarma</td><td>mala</td></tr> <tr> <td><u>Varro</u></td><td>buena</td></tr> <tr> <td><u>Furkan</u></td><td>mala</td></tr> <tr> <td>El emperador</td><td>pésima</td></tr> <tr> <td><u>Cirene</u></td><td>buena</td></tr> <tr> <td><u>Vrutok</u></td><td>buena</td></tr> <tr> <td>Flegias</td><td>buena</td></tr> </table>	Relación con otros personajes		Tarma	mala	<u>Varro</u>	buena	<u>Furkan</u>	mala	El emperador	pésima	<u>Cirene</u>	buena	<u>Vrutok</u>	buena	Flegias	buena
Relación con otros personajes																	
Tarma	mala																
<u>Varro</u>	buena																
<u>Furkan</u>	mala																
El emperador	pésima																
<u>Cirene</u>	buena																
<u>Vrutok</u>	buena																
Flegias	buena																

Anexo 113. Ficha biográfica de Furkan

<table><tr><th colspan="2">Identidad</th></tr><tr><td>nombre</td><td>Furkan</td></tr><tr><td>Sexo</td><td>Masculino</td></tr><tr><td>Edad</td><td>desconocida</td></tr><tr><td>Profesión</td><td>Mercenario, espía líder de los infiltrados turcos en Constantinopla</td></tr><tr><td>Lugar de y fecha de nacimiento</td><td>Posiblemente la región de Sogut, Anatolia.</td></tr></table>	Identidad		nombre	Furkan	Sexo	Masculino	Edad	desconocida	Profesión	Mercenario, espía líder de los infiltrados turcos en Constantinopla	Lugar de y fecha de nacimiento	Posiblemente la región de Sogut, Anatolia.	<p>Datos Biográficos:</p> <p>Acerca de Furkan no se sabe mucho, solo que ha pasado mucho tiempo al servicio de del ejército turco en incontables misiones de espionaje. Es un líder militar por excelencia y de gran confianza para el sultán Orkhan. Comanda la unidad más secreta de espías turcos dentro de Constantinopla, es un líder estricto y ha estado al mando de dicha unidad por mucho tiempo. De sus métodos extremistas y altamente efectivos con sus objetivos solo muy pocos saben, pero se dice que son tremendamente sanguinarios.</p>												
Identidad																									
nombre	Furkan																								
Sexo	Masculino																								
Edad	desconocida																								
Profesión	Mercenario, espía líder de los infiltrados turcos en Constantinopla																								
Lugar de y fecha de nacimiento	Posiblemente la región de Sogut, Anatolia.																								
<table><tr><th colspan="2">Características físicas y de personalidad</th></tr><tr><td>Físicas</td><td>personalidad</td></tr><tr><td>Estatura: 1, 80 cm, Contextura atlético, piel morena, brazos y piernas fuertes, rasgos fuertes, ojos oscuros, cejas pobladas y barba larga de color negro negra.</td><td>Severo Inteligente Orgulloso Ambicioso Estratega intolerante sanguinario intimidante</td></tr><tr><td>Indumentaria: Porta un traje que consta de un turbante, un chaleco y debajo una prenda similar a un kolluk. Una capa corta que cubre parte de su torso, Pantalones anchos y botas militares. Lleva consigo una espada y dos dagas envenenadas.</td><td></td></tr></table>	Características físicas y de personalidad		Físicas	personalidad	Estatura: 1, 80 cm, Contextura atlético, piel morena, brazos y piernas fuertes, rasgos fuertes, ojos oscuros, cejas pobladas y barba larga de color negro negra.	Severo Inteligente Orgulloso Ambicioso Estratega intolerante sanguinario intimidante	Indumentaria: Porta un traje que consta de un turbante, un chaleco y debajo una prenda similar a un kolluk. Una capa corta que cubre parte de su torso, Pantalones anchos y botas militares. Lleva consigo una espada y dos dagas envenenadas.		<p>Habilidades:</p> <p>Es un gran estratega militar con gran eficacia en la ejecución de misiones secretas. Posee gran fuerza física aunque no la utilice con frecuencia. Es un excelente oponente con la espada turca. Está protegido además por un círculo de guerreros mamelucos altamente entrenados en misiones de asesinato. Antes de ser enfrentado todos sus protectores darían la vida por él.</p> <table><tr><th colspan="2">Relación con otros personajes</th></tr><tr><td>Tarma</td><td>lejana</td></tr><tr><td>Varro</td><td>cercana</td></tr><tr><td>Bardas</td><td>mala</td></tr><tr><td>El emperador</td><td>lejana</td></tr><tr><td>Vrutok</td><td>lejana</td></tr><tr><td>cirene</td><td>mala</td></tr><tr><td>flegias</td><td>mala</td></tr></table>	Relación con otros personajes		Tarma	lejana	Varro	cercana	Bardas	mala	El emperador	lejana	Vrutok	lejana	cirene	mala	flegias	mala
Características físicas y de personalidad																									
Físicas	personalidad																								
Estatura: 1, 80 cm, Contextura atlético, piel morena, brazos y piernas fuertes, rasgos fuertes, ojos oscuros, cejas pobladas y barba larga de color negro negra.	Severo Inteligente Orgulloso Ambicioso Estratega intolerante sanguinario intimidante																								
Indumentaria: Porta un traje que consta de un turbante, un chaleco y debajo una prenda similar a un kolluk. Una capa corta que cubre parte de su torso, Pantalones anchos y botas militares. Lleva consigo una espada y dos dagas envenenadas.																									
Relación con otros personajes																									
Tarma	lejana																								
Varro	cercana																								
Bardas	mala																								
El emperador	lejana																								
Vrutok	lejana																								
cirene	mala																								
flegias	mala																								

Anexo 114. Ficha biográfica de Tarma

		Datos Biográficos: Tarma fue por mucho tiempo el hermanastro de Bardas. Ambos crecieron juntos y llegaron incluso al ser soldados al mismo tiempo. La relación con Bardas siempre fue cercana, y nunca se vio manchada por envidias o sentimientos dañinos. Pero un día, los instintos de Tarma lo llevaría a cometer un error cuyas consecuencias despojarían a Bardas de su familia. Tarma estaba involucrado con la esposa del emperador debido a su cercanía militar con este, lo cual provocó la ira de este último haciendo que el Bardas y el resto de la unidad de mercenarios se vieran perseguidos por sospecha. La vida de la esposa de Bardas fue cegada y su hijo recluido en el Numera. Tarma escapo y su falta acabo con la esperanza de su medio hermano.																
Identidad																		
nombre	Tarma																	
Sexo	Masculino																	
Edad	42																	
Profesión	Mercenario																	
Lugar de y fecha de nacimiento	año 1303,Mistra																	
		Habilidades: Posee el entrenamiento y saberes de un mercenario pues algún día hizo parte de una de las mejores unidades de asesinos de Constantinopla. Se especializa en hurtos, misiones de asesinato a personajes de dudosa moral entre otros. Es altamente peligroso y efectivo en sus objetivos.																
Características físicas y de personalidad																		
Físicas	personalidad																	
Estatura: 1, 75 cm, Contextura atlético, caucásico, brazos y piernas fuertes, Pelo corto, claros, cejas pobladas y barba corta.	Oportunista Mentiroso Inteligente Agresivo Austero																	
Indumentaria: Porta un traje desgastado, construido a partir de un uniforme de un epirote. Lleva consigo una cota, un faldón cercano a la rodilla, botas, su torso completamente cubierto, <u>quantaletes</u> , y parte de su rostro cubierto con vendajes.																		
		<table><tr><td colspan="2">Relación con otros personajes</td></tr><tr><td>Bardas</td><td>mala</td></tr><tr><td><u>Varro</u></td><td>lejana</td></tr><tr><td>Flegias</td><td>lejana</td></tr><tr><td><u>Eurkan</u></td><td>cercana</td></tr><tr><td>El emperador</td><td>lejana</td></tr><tr><td><u>Vrutok</u></td><td>lejana</td></tr><tr><td><u>Cirene</u></td><td>Lejana</td></tr></table>	Relación con otros personajes		Bardas	mala	<u>Varro</u>	lejana	Flegias	lejana	<u>Eurkan</u>	cercana	El emperador	lejana	<u>Vrutok</u>	lejana	<u>Cirene</u>	Lejana
Relación con otros personajes																		
Bardas	mala																	
<u>Varro</u>	lejana																	
Flegias	lejana																	
<u>Eurkan</u>	cercana																	
El emperador	lejana																	
<u>Vrutok</u>	lejana																	
<u>Cirene</u>	Lejana																	

Anexo 115. Ficha biográfica de Flegias

		Datos Biográficos: Los historiadores Romanos han especulado mucho sobre cierta cofradía secreta de médicos guerreros. Algunos ubican su aparición durante un brote de peste que tuvo lugar en el año 431 a.c en Roma, el cual estaba registrado en los libros de la sibila. Según la creencia el dios apolo era quien podría librarlos de aquella desgracia así que un grupo de romanos devotos del dios que aseguraron ser representantes de apolo formaron un pequeño grupo de médicos y místicos quienes fueron los primeros integrantes de la cofradía. A lo largo de la historia su aparición ha sido solo en momentos de alguna catástrofe biológica. Pocos los han visto, su identidad siempre se ha mantenido en secreto. El arquero Flegias hace parte de esta sociedad secreta y poco se sabe de él. Su origen es desconocido. Dicen que su máscara de ave se debe a cierta paranoia médica y por supuesto la usa también para mantener su identidad en secreto.														
Identidad																
Nombre	Flegias															
Sexo	masculino															
Edad	No figura															
Profesión	Alquimistas y médicos guerreros.															
Lugar de y fecha de nacimiento	Desconocidas.															
Habilidades: Son excelentes guerreros, dominan cualquier tipo de combate y es capaz de aparecer inesperadamente en cualquier lugar. Posee métodos secretos para realizar curaciones recurriendo a la alquimia o a otros tipos de disciplinas. Conoce muy bien la dinámica del cuerpo lo cual lo hace letal en combate pues tiene conocimiento de los puntos débiles donde se puede causar gran daño. Se especializa en cazar a la gente de la noche. Lo que hace con aquellos a quienes captura es un completo misterio.																
Características físicas y de personalidad																
Físicas	personalidad															
Son un grupo de nueve guerreros compuesto por cuatro mujeres y cinco hombres. Su contextura es atlética, excepto la del líder alquimista pues su edad es muy avanzada. Los ocho restantes son aprendices jóvenes.	Los integrantes de esta hermandad son totalmente desconocidos. Los rasgos de personalidad de cada individuo son un misterio.															
Indumentaria: La mayoría portan atuendos similares a los de las milicias bizantinas, con la particularidad de que algunos aprendices llevan consigo una máscara que parece la cabeza de un ave.																
<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Relación con otros personajes</th> </tr> <tr> <td>Tarma</td> <td>lejana</td> </tr> <tr> <td>Likaio</td> <td>lejana</td> </tr> <tr> <td>Furkan</td> <td>pésima</td> </tr> <tr> <td>Bardas</td> <td>excelente</td> </tr> <tr> <td>El emperador</td> <td>mala</td> </tr> <tr> <td>Dorkas</td> <td>lejana</td> </tr> </table>			Relación con otros personajes		Tarma	lejana	Likaio	lejana	Furkan	pésima	Bardas	excelente	El emperador	mala	Dorkas	lejana
Relación con otros personajes																
Tarma	lejana															
Likaio	lejana															
Furkan	pésima															
Bardas	excelente															
El emperador	mala															
Dorkas	lejana															

Anexo 116. Ficha biográfica de Cirene

<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Identidad</th> </tr> <tr> <td>nombre</td> <td>Cirene</td> </tr> <tr> <td>Sexo</td> <td>femenino</td> </tr> <tr> <td>Edad</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Profesión</td> <td>Guerrera, aprendiz</td> </tr> <tr> <td>Lugar de y fecha de nacimiento</td> <td>año1327 Constantinopla</td> </tr> </table>		Identidad		nombre	Cirene	Sexo	femenino	Edad	20	Profesión	Guerrera, aprendiz	Lugar de y fecha de nacimiento	año1327 Constantinopla	Datos Biográficos: <p>Cirene fue encontrada por un hombre en los callejones Del mercado de Gálata, mientras trataba de robar una pequeña daga de oro en una de las tiendas de un mercader. Aquel hombre se hizo cargo de ella y le enseñó a manejarla hermosa daga que había robado. Con el tiempo Cirene, aprendió los oficios de los Mercenarios y asesinos más silenciosos de Constantinopla. Su Mentor era un hombre que sabía moverse con sigilo. Así fue como Cirene aprendió a cazar a los que caminan tranquilamente luego de haber realizado alguna fechoría.</p>				
Identidad																		
nombre	Cirene																	
Sexo	femenino																	
Edad	20																	
Profesión	Guerrera, aprendiz																	
Lugar de y fecha de nacimiento	año1327 Constantinopla																	
<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Características físicas y de personalidad</th> </tr> <tr> <td>Físicas</td> <td>personalidad</td> </tr> <tr> <td>Estatura: 1, 63 cm, mujer Hermosa, de contextura fuerte, Cabello negro y piel blanca.</td> <td>Inteligente Hábil Astuta letal</td> </tr> <tr> <td>Indumentaria: Porta un lamellar ligero pero resistente, diseñado por ella misma. Usa un faldón y botas. Porta como arma un arco y una daga oculta.</td> <td></td> </tr> </table>		Características físicas y de personalidad		Físicas	personalidad	Estatura: 1, 63 cm, mujer Hermosa, de contextura fuerte, Cabello negro y piel blanca.	Inteligente Hábil Astuta letal	Indumentaria: Porta un lamellar ligero pero resistente, diseñado por ella misma. Usa un faldón y botas. Porta como arma un arco y una daga oculta.		Habilidades: <p>Sigilosa, conoce técnicas de sigilo y persecución. Posee gran elasticidad. Astuta, puntería y velocidad notables.</p>								
Características físicas y de personalidad																		
Físicas	personalidad																	
Estatura: 1, 63 cm, mujer Hermosa, de contextura fuerte, Cabello negro y piel blanca.	Inteligente Hábil Astuta letal																	
Indumentaria: Porta un lamellar ligero pero resistente, diseñado por ella misma. Usa un faldón y botas. Porta como arma un arco y una daga oculta.																		
		<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Relación con otros personajes</th> </tr> <tr> <td>Bardas</td> <td>buena</td> </tr> <tr> <td>Varro</td> <td>lejana</td> </tr> <tr> <td>Flegias</td> <td>Excelente</td> </tr> <tr> <td>Furkan</td> <td>mala</td> </tr> <tr> <td>El emperador</td> <td>lejana</td> </tr> <tr> <td>Dorkas</td> <td>lejana</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Relación con otros personajes		Bardas	buena	Varro	lejana	Flegias	Excelente	Furkan	mala	El emperador	lejana	Dorkas	lejana		
Relación con otros personajes																		
Bardas	buena																	
Varro	lejana																	
Flegias	Excelente																	
Furkan	mala																	
El emperador	lejana																	
Dorkas	lejana																	

Anexo 117. Ficha biográfica de Cantacuzeno

Identidad		Datos Biográficos: Durante su gobierno se presentaron deprimentes guerras civiles en Constantinopla, Debido a la inconformidad con los gobiernos de ese momento. Estas guerras fueron apoyadas Por los turcos y serbios quienes tenían sus intereses en la ciudad. La tarea de <u>cantacuzeno</u> era librar la ciudad de estos problemas y de uno nuevo que surgía: la peste negra. Además su relación con la Basilisa era decadente y llena de intriga lo cual lo llevaba a un estado de paranoia frecuente.														
Nombre	<u>Cantacuzeno</u>															
Sexo	Masculino															
Edad	55															
Profesión	Emperador de Constantinopla															
Lugar de y fecha de nacimiento	Constantinopla Año 1292	Habilidades: Estadista y escritor, conoce la disciplina del combate.														
Características físicas y de personalidad																
Físicas	personalidad															
Adulto, contextura robusta aproximadamente 1.65 de estatura. piel blanca, ojos oscuros, barba larga.	Astuto Justo severo															
Indumentaria: Porta siempre trajes altamente adornados y recargados con motivos geométricos.																
		<div>+</div> <table><tr><td colspan="2">Relación con otros personajes</td></tr><tr><td>Tarma</td><td>cercana</td></tr><tr><td>Flegias</td><td>cercana</td></tr><tr><td><u>Furkan</u></td><td>pésima</td></tr><tr><td>Bardas</td><td>cercana</td></tr><tr><td>La Basilisa</td><td>mala</td></tr><tr><td><u>Dorkas</u></td><td>cercana</td></tr></table>	Relación con otros personajes		Tarma	cercana	Flegias	cercana	<u>Furkan</u>	pésima	Bardas	cercana	La Basilisa	mala	<u>Dorkas</u>	cercana
Relación con otros personajes																
Tarma	cercana															
Flegias	cercana															
<u>Furkan</u>	pésima															
Bardas	cercana															
La Basilisa	mala															
<u>Dorkas</u>	cercana															

Anexo 118. Ficha biográfica de Zoe

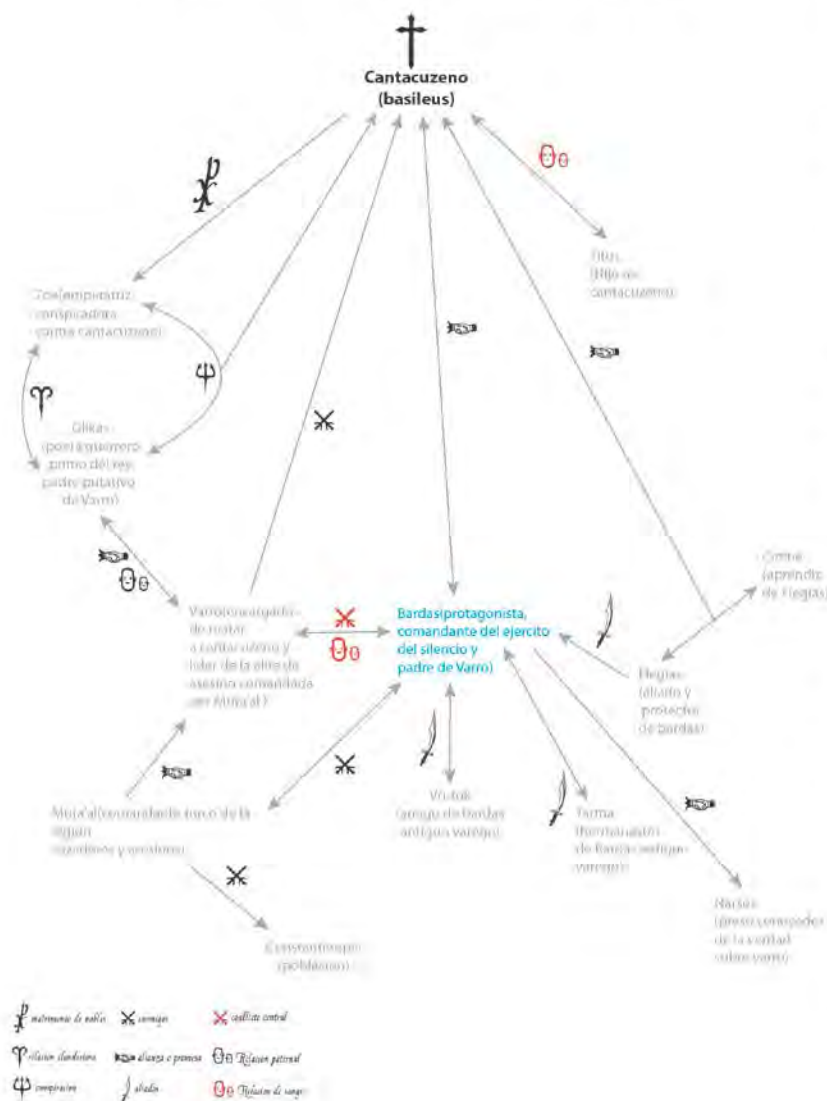
		Datos Biográficos: Zoe creció en un hogar pobre, pero fue descubierta por <u>Cantacuzeno</u> quien quiso llevarla a palacio para que fuese su compañera. La Basilisa acepto cómodamente Y luego de un tiempo de convivir con la pesadez del Emperador, comenzó a idear un plan para obtener el poder y hacer a un lado al <u>Basileus</u> . su interés es el trono, la vanidad y el poder sobre todo lo que la rodea y lo que no.																
Identidad																		
nombre	<u>Zoe</u>																	
Sexo	Femenino																	
Edad	35																	
Profesión	Basilisa Emperatriz																	
Lugar de y fecha de nacimiento	año1312 <u>Mistra</u>																	
Características físicas y de personalidad		Habilidades: Elocuente y convincente.																
Físicas	personalidad																	
Estatura: 1, 75 cm, mujer de rasgos marcados pero delicados.	Oportunista Mentirosa Inteligente Vanidosa protectora <u>agorafóbica</u> .																	
Indumentaria: Porta un traje real Diseñado especialmente para protegerla de cualquier contacto humano, su traje esta hecho de un metal poco conocido extremadamente resistente. Prácticamente tiene una armadura consigo.																		
		<table><tr><td colspan="2">Relación con otros personajes</td></tr><tr><td>Bardas</td><td>cercana</td></tr><tr><td><u>varro</u></td><td>Muy cercana</td></tr><tr><td><u>flegias</u></td><td>cercana</td></tr><tr><td><u>Furkan</u></td><td>pésima</td></tr><tr><td>El emperador</td><td>mala</td></tr><tr><td><u>Dorkas</u></td><td>lejana</td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>	Relación con otros personajes		Bardas	cercana	<u>varro</u>	Muy cercana	<u>flegias</u>	cercana	<u>Furkan</u>	pésima	El emperador	mala	<u>Dorkas</u>	lejana		
Relación con otros personajes																		
Bardas	cercana																	
<u>varro</u>	Muy cercana																	
<u>flegias</u>	cercana																	
<u>Furkan</u>	pésima																	
El emperador	mala																	
<u>Dorkas</u>	lejana																	

Anexo 119. Ficha biológica de Dorkas

		Datos Biográficos:														
Identidad		Dorkas fue en algún momento un bufón que se ganaba la vida en las calles con sus actos y parodias de la sociedad bizantina. Su desgracia llegó en los días de la peste. Desafortunadamente Dorkas fue infectado por el malévolos virus pero de alguna manera este no lo mato, solo degrado su cuerpo y su apariencia es como la de una de las personas de la noche solo que con su conciencia intacta. Debido a su padecimiento la figura del bufón alegre se perdió dando paso a una criatura nocturna que camina sigilosamente por los tejados y las calles en ruinas susurrando al oído de algunos incautos que se topan con él. El nefasto bufón acompañara a Bardas desde las sombras como un guía confuso.														
Nombre	Dorkas															
Sexo	Masculino															
Edad	desconocida															
Profesión	Bufón,															
Lugar de y fecha de nacimiento	Constantinopla															
Características físicas y de personalidad		Habilidades:														
Físicas	personalidad	Es un ágil trepador y maestro de la emboscada. Es también un hábil embustero. Aunque se mantiene oculto a veces necesita algo de alimento para subsistir y realiza tenebrosos actos de cacería humana.														
Tiene una contextura normal, piernas fuertes y brazos largos. Se desplaza encorvado y posee gran fuerza física.	Astuto Burlón Sigiloso Irónico Tramposo															
Indumentaria: Lleva consigo un traje de soldados mezclado con atuendos de bufón de los días en que realizaba sus actos mofándose de las tropas. Con el tiempo su apariencia ha tomado un aspecto tenebroso.		<div>+</div> <table border="1"> <tr> <th colspan="2">Relación con otros personajes</th> </tr> <tr> <td>Tarma</td> <td>cercana</td> </tr> <tr> <td>Los nueve cuervos</td> <td>lejana</td> </tr> <tr> <td>Furkan</td> <td>lejana</td> </tr> <tr> <td>Bardas</td> <td>cercana</td> </tr> <tr> <td>El emperador</td> <td>lejana</td> </tr> <tr> <td>likaios</td> <td>lejana</td> </tr> </table> <div>□</div>	Relación con otros personajes		Tarma	cercana	Los nueve cuervos	lejana	Furkan	lejana	Bardas	cercana	El emperador	lejana	likaios	lejana
Relación con otros personajes																
Tarma	cercana															
Los nueve cuervos	lejana															
Furkan	lejana															
Bardas	cercana															
El emperador	lejana															
likaios	lejana															

Anexo 120. Síntesis de la Historia

Relaciones entre los personajes de Inferos



suceso de partida

serie de sucesos previos al desarrollo de la historia.

El suceso de partida tiene un lugar dentro del desarrollo de la historia como un suceso paralelo a esta donde se aclaran ciertos aspectos previos al conflicto del protagonista

1 Acto

Exposición de motivos
Introducción y presentación de
los personajes

El protagonista(Bardas) tiene un encuentro con el emperador de constantinopla en la carcel de Numera. la intencion del emperador es incitar a Bardas a iniciar una busqueda de respuestas referentes a su pasado.

2 Acto

Desarrollo de la Trama y aparición del conflicto (climax)

El protagonista (Bardas) es encargado de llevar a cabo una misión, debe buscar y matar al asesino del emperador cuya relación de sangre con este lo sumerge en un conflicto: debe matar a su propio hijo ignorando que este es el asesino. por otro lado debe comandar el ejército del silencio que hara frente a la legión de cazadores.

3 Acto

pausa narrativa previa al cuarto acto.

se dan a conocer las intenciones de algunos personajes que influyen en el recorrido del protagonista tales como la emperatriz y su amante. también se muestra el momento en que la legión de cazadores inicia su motivación.

4 Acto

desenlace abierto

se llega a una resolución abierta del conflicto del protagonista.

ESTRUCTURA DEL GUION

Acto 1. Gálata Diálogos	Características de la viñeta
Viñeta 1: Globo de texto rectangular "tendremos que darles cacería, sabotean muchos de nuestros trabajos aquí y en otros distritos, si ven a ese desgraciado con mascara de pájaro lo quiero muerto!"	Viñeta rectangular, eje horizontal, se muestra una contrapicado de un edificio deteriorado. La escena es de noche.
Viñeta 2 Bardas: "¿ahora te disfrazas como un hijo de Alah?"...ese trapo no te queda nada bien...	Plano medio de bardas y Vrutok.
Viñeta 3 Vrutok: "al fin aparece el escurridizo Fisgón que ha estado merodeando por aquí... "	Plano cerrado de Bardas y Vrutok.
Viñeta 4 Bardas: "...fue difícil encontrarte..."	Plano americano de ambos personajes.
Viñeta 5 Globo convencional Vrutok: "...el Gálata es un lugar peligroso ahora... y encontrar al viejo Vrutok no es tarea fácil... sin embargo, veo que no has olvidado tus trucos mercenario..." "no debiste venir a buscarme, podrías estropear mis asuntos si me ven hablando con un desconocido, bueno...siempre hay ojos observando aquí..." Bardas: Ignoro cuáles son tus actividades ahora, pero apestas a mendaz..."	Plano medio de los personajes, vista lateral.

Viñeta 6

Angulo picado de la calle
donde se encuentran los dos
personajes.

Vrutok

"Tu olfato está intacto...
Ahora dime porque estas siguiéndome,
tu estas muerto... y yo no hablo con
los muertos..."

Yo también te daba por muerto... pero
hace un momento comprobé que esa
noche no solo tú y yo burlamos la
muerte... hubo alguien más...

Viñeta 7

Primer plano de ambos
personajes. Vista lateral.
Ambos están frente a frente.

Vrutok

"esa noche dejamos de existir,
todos, ya sabes de que hablo, nadie
sabe que paso, eres un fantasma...
¿qué haces aquí?, vete a descansar..."

Bardas

"no lo crees...comprendo, ha pasado
mucho... Pero tengo pruebas, y
necesito tu ayuda...
Tus viejos enemigos saben que no
hicieron bien su trabajo... saben de
nosotros y nos están
buscando...debemos hallar a alguien
que se oculta como nosotros, él nos
ayudara a saldar cuentas..."

Viñeta 8

Vrutok:

Esos cerdos tuvieron la oportunidad
de hacerlo... ahora les será imposible
te lo aseguro...

Plano medio de los dos
personajes

Viñeta 9

Vrutok:

¿Hay algún indicio?

Viñeta 10	Plano abierto de ambos personajes.
Bardas Ninguno...	
Vrutok: Ahora comprendo mejor esta sorpresa...	
Viñeta 11	Primer plano de bardas
Bardas: "con tus trucos Podemos encontrar a este sujeto. Tal vez tu cercanía con los espías pueda ser útil"	
Viñeta 12	Vista lateral de Vrutok, plano cerrado. Se muestra el personaje pensativo.
Vrutok: "he olvidado preguntar... ¿donde Recibiste información de este asunto? ¿Cómo demonios sabes que me codeo con los espías? Conozco muchos...tanto de los infiltrados turcos como de la inteligencia Bizantina...y de ninguno he recibido algún indicio de lo que buscas mercenario..."	
Viñeta 13	Leve contrapicado de Bardas.
Bardas: "entonces no estás haciendo bien tu trabajo viejo amigo..."	
Viñeta 14	Primer plano del rostro de Vrutok.
Vrutok: "Al parecer tienes cierta información para mí, es cierto que lo se todo en este distrito, conozco a los más hábiles fisgones de este lugar, pero olvidé que tú eras el mejor... sin embargo, este es mi distrito, yo dirijo a los impostores aquí, así que no me ocultes nada mercenario."	Ubicado en la zona inferior de la viñeta.

Viñeta 15	Plano medio de los dos personajes.
Bardas:	
"ahora quieres hablar con un muerto..."	
Viñeta 16	Vista lateral del torso de Vrutok. El personaje se ubica en el extremo derecho de la viñeta.
Vrutok:	
"yo también lo estoy... y entre los muertos no es menester ocultar nada."	
Ahora sígueme, no es conveniente pasar mucho tiempo sin movernos...ven conmigo..."	
Viñeta 17	Plano general del callejón donde se ubican los dos personajes.
Vrutok:	
"Ahora sígueme, no es conveniente pasar mucho tiempo sin movernos...ven conmigo..."	
Viñeta 18	Primer plano del rostro de Bardas. Muestra sorpresa.
Sin diálogos	
Viñeta 19	Primer plano del rostro de Vrutok. Muestra sorpresa.
Vrutok:	
Pero que...	
Viñeta 20	Plano abierto de la calle donde están los dos personajes. Se les muestra observando un cadáver de un soldado. La cámara se ubica detrás de ellos.
Sin diálogos	
Viñeta 21	Plano cerrado del soldado muerto a quien se le ve más cerca.
Sin diálogos	
Viñeta 22	Primerísimo primer plano de la mirada de Vrutok.
Sin diálogos	

Viñeta 23	Primerísimo primer plano de la mirada de Bardas.
Bardas:	
"Como rayos..."	
Viñeta 24	Plano general de la calle.
Sin diálogos	Se muestra a los dos personajes corriendo cautelosamente.
Viñeta 25	Vista en picado de la calle, los dos personajes corren hacia una gruta.
Sin diálogos	
Viñeta 26	Vista subjetiva de la entrada de la gruta. La viñeta es diagonal.
Sin diálogos	
Viñeta 27	Angulo totalmente cenital de Vrutok en la calles. Su rostro muestra asombro.
Sin diálogos	
Viñeta 28	Plano cerrado de una muralla, al lado de cual se ve caer un cuerpo acercándose a la entrada de la gruta. la sombra del cuerpo se proyecta en la pared de la muralla.
Sin diálogos	
Viñeta 29	Plano cerrado de la entrada de la gruta. en esta viñeta se ve como el cuerpo cae y está a punto de impactar con el suelo.
Sin diálogos	
Viñeta 30	Plano cerrado de los dos personajes en movimiento quienes muestran asombro.
Bardas:	Bardas aparece en primer plano y Vrutok en segundo.
"Que??!!"	

Viñeta 31	Se muestra a Bardas corriendo mientras mira hacia atrás en una vista lateral. Su torso se ubica en la parte inferior derecha de la viñeta y su cuerpo se corta por la mitad.
Bardas:	
"¡¡Rápido Vrutok a la gruta!!	
Viñeta 32	Plano cerrado de los dos personajes mientras corren entrando en la gruta. Vrutok corre detrás de bardas mientras el cuerpo de este se ve casi por completo dentro de la gruta. En el suelo en medio de los dos personajes se ve el cadáver por el que pasan encima.
Sin diálogos	Vista subjetiva del interior de la gruta y la salida de esta. Al otro lado se ve un callejón.
Viñeta 33	
Sin diálogos	
Viñeta 34	Interior de la gruta. Los dos personajes aparecen en contraluz corriendo dentro de la gruta. El arco de esta se ve cortado por el marco de la viñeta. Bardas aparece en primer plano y Vrutok en segundo plano. Una de las manos de Bardas se sale del marco de la Viñeta.
Sin diálogos	
Viñeta 35	Plano de detalle de las piernas de Bardas mientras corre. Al fondo se ve la entrada de la gruta que ha quedado atrás.
Sin diálogos	
Viñeta 36	Plano cerrado donde se muestran varias flechas en movimiento.
Sin diálogos	
Viñeta 37	Viñeta alargada horizontal. Se muestra en primer plano un soldado que aparece por el extremo izquierdo de la viñeta cortado más o menos a la mitad del cuerpo y en fondo bardas y Vrutok aparecen saliendo de la gruta corriendo. Se les corta más o menos por la rodilla.
Sin diálogos	

Viñeta 38	Primer plano del rostro de Bardas, quien muestra advertencia.
Bardas	
"!!Alto Vrutok;;	
Viñeta 39	Plano medio del soldado quien es atravesado por la ráfaga de flechas.
Sin diálogos	En el fondo aparece Bardas saliendo de la gruta asombrado.
Acto 2. Los cegadores Nocturnos	Características de la viñeta
Diálogos	
Viñeta 1:	Viñeta rectangular, en primer plano se muestra la cabeza de un soldado que yace en el suelo muerto. Al fondo se ven dos siluetas que caminan una delante de la otra. Solo se ven sus botas y parte de sus mantos.
Sin diálogos	
Viñeta 2	Viñeta rectangular, se muestra a los dos personajes en ambos extremos de la viñeta. Vrutok aparece cortado por la mitad mientras parece correr y Bardas en el extremo derecho de la viñeta solo deja ver su rostro.
Sin diálogos	
Viñeta 3	Plano general de una calle muy iluminada donde se muestra una escena sangrienta en la que dos cegadores ejecutan a dos soldados de la guardia de la ciudadela. Se ve a uno de los cegadores cortando el cuello de uno de los soldados. El otro soldado aparece tumbado en el suelo con algunas flechas enterradas. El otro asesino se muestra en el fondo alejándose de espaldas a la escena.
Sin diálogos	
Viñeta 4	Vista en picado extremo de Bardas y Vrutok corriendo a través de una calle. En la viñeta se ve un tejado.
Sin diálogos	

Viñeta 5	Primer plano de uno de los cegadores.
Sin diálogos	
Viñeta 6	Plano cerrado de los dos personajes corriendo. Vista frontal de ambos, Bardas en primer plano. Vrutok en segundo plano.
Bardas:	
"¡Rayos Vrutok...que sucede aquí!	
Vrutok:	
¡demonios no lo sé!	
Viñeta 7	Plano cerrado de Vrutok alistando su Daga.
Vrutok:	
¡Será mejor que alistes tu vieja daga Bardas;	
Viñeta 8	Plano cerrado de Bardas con su daga en la mano.
Si diálogos	
Viñeta 9	Plano general de un callejón por el que corren bardas y Vrutok. De fondo se ven unos edificios. En una de las paredes del callejón una sombra se proyecta y parece entrar por la esquina inferior izquierda de la viñeta.
Sin diálogos	
Viñeta 10	Plano de detalle de la máscara de flegias.
Sin diálogos	
Viñeta 11	Plano abierto del callejón. Los dos personajes corren hacia una calle en la que se ven dos sombras proyectadas en el suelo.
Bardas:	
"ahí vienen!!	
Viñeta 12	Plano cerrado del callejón. Se muestran las dos siluetas avanzando en contraluz. Sus sombras se proyectan hacia adelante y sangran el marco de la viñeta.
No hay diálogos	

Viñeta 13	Plano medio de Bardas agitando su daga.
Bardas: ¡No puede ser...!	
Viñeta 14	Plano general de la calle en la que se movían las dos misteriosas siluetas. Se muestra vacía. La viñeta debe ser rectangular horizontal.
Bardas: "a donde han ido...	
Viñeta 15	Plano abierto de la calle. Se muestra a los dos personajes uno al lado del otro mirando en direcciones opuestas.
Sin diálogos	
Viñeta 16	Plano cerrado de los dos personajes. En primer plano Bardas y en segundo plano Vrutok. Ambos muestran perplejidad.
No hay diálogos	
Viñeta 17	Plano americano de del cegador apuntando con su espada al cuello de Bardas. El protagonista trata de alcanzar su daga oculta en sus ropas.
No hay diálogos	
Viñeta 18	Plano americano de del cegador apuntando con su arco al cuello de Vrutok.
Sin diálogos	
Viñeta 19	En primer plano aparecen bardas, la viñeta corta el dibujo por el torso. En segundo plano aparece el cegador quien le apunta con su espada.
Bardas: "¿de dónde demonios salieron?	
Viñeta 20	se muestra un plano cerrado del cegador apuntando con su arco al rostro de Vrutok.
Vrutok: "aleja eso de mi rostro..."	
Viñeta 21	Primer plano de la mano de bardas empuñando su daga
No hay diálogos	

Viñeta 22	Plano de detalle del brazo de Flegias apuntando con su arco. El personaje aparece sangrado en el extremo derecho de la viñeta. Una sombra proyectada del personaje se ve en el fondo.
Flegias:	
"Al parecer no comprenden la gravedad de su situación...alguno son arrogantes incluso con la muerte..."	
Viñeta 23	Plano de detalle del brazo de Flegias disparando su flecha.
No hay diálogos	
Viñeta 24	Angulo en picado de la flecha avanzando hacia uno de los cegadores. Esta viñeta contiene símbolos cinéticos para reforzar el movimiento.
No hay diálogos	
Viñeta 25	Plano cerrado de Bardas y el cegador en movimiento. Bardas parece tomar distancia de este mientras empuña su daga. El cegador es impactado por una flecha que se entierra en su pecho.
Sin diálogos	Primer plano del rostro de Bardas.
Viñeta 26	
Bardas	
"las aves nocturnas han salido a cazar"	
Viñeta 27	Plano general del cegador que apuntaba a Bardas con su espada. Este se muestra sacando de su cuerpo una flecha.
No hay diálogos	
Onomatopeya	
"Crackkk"	
Viñeta 28	Plano de detalle de una flecha en avance. Esta viñeta contiene símbolos cinéticos de movimiento.
No hay diálogos	

Viñeta 29	Plano abierto de Vrutok siendo impactado por una flecha. Vista frontal del personaje.
No hay diálogos	
Viñeta 30	Primer plano de bardas emitiendo una exclamación fuerte.
Bardas:	
¡¡VRUTOKK!!	
Viñeta 31	Plano medio de Bardas y el cegador. Vista frontal de ambos. El cegador se muestra a punto de impactar a Bardas con su espada. El
Bardas:	protagonista se ve en movimiento tratando de tomar distancia.
¡Malditos!	
Viñeta 32	Viñeta horizontal rectangular. Se muestra un plano medio de Flegias ocupando toda la viñeta con su capa. Está a punto de lanzar una de sus flechas.
No hay diálogos	
Viñeta 33	Plano en picado leve. Bardas y el cegador establecen contacto con sus espadas.
No hay diálogos	
Viñeta 34	Flegias aparece en una vista lateral lanzando una de sus flechas. El personaje se muestra sangrado en el borde derecho de la viñeta.
No hay diálogos	
Viñeta 35	Plano medio del cegador siendo impactado por otra flecha. En su hombro izquierdo. Su cuerpo aparece en una vista de ¾.
No hay diálogos	
Viñeta 36	Plano de detalle del ojo de Bardas.
Viñeta 37	Contrapicado donde se muestra a Bardas en primer plano y el cegador en segundo plano recibiendo un impacto de flecha en otros de sus hombros.

Viñeta 38	Angulo en picado leve de Flegias. El plano es cerrado y se muestra al personaje empuñando su arco y parte de su capa.
Flegias: "estos es solo una distracción...no los venceremos, debemos huir."	
Viñeta 39	Plano americano de Flegias, se muestra el personaje corriendo en una vista lateral. Esta viñeta contiene símbolos cinéticos de movimiento.
Flegias: "¡¡Rápido señor!!" ¡¡Debemos irnos!! Sígame... El no morirá hoy...	
Viñeta 40	Primer plano de Bardas. Plano cerrado de su rostro. El personaje mira hacia atrás por encima de su capa.
Bardas: "Volveremos por ese Infeliz..."	
Viñeta 41	Plano medio de Vrutok mostrando un gesto de dolor. Sostiene una flecha que está enterrada en su pecho.
No hay diálogos	
Viñeta 42	Plano abierto de la calle donde tuvo lugar la refriega. En primer plano aparece uno de los segadores sosteniendo la flecha enterrada en su pecho. En segundo plano el otro asesino aparece de pie al lado de Vrutok quien esta arrodillado en el suelo.
No hay diálogos	Flegias Y Bardas aparecen de espalda. Con sus capas negras ocupando la mayor parte del área de la viñeta. El dibujo de Flegias aparece encima del dibujo de Bardas.
Viñeta 43	
No hay diálogos	

Acto 3. Numera
Diálogos

Características de la viñeta

Viñeta 1:	Viñeta rectangular, plano abierto en ángulo picado de un vestíbulo de la cárcel de Numera. Se ven algunas celdas y dos siluetas caminando por un largo corredor.
Sin diálogos	
Viñeta 2	Viñeta rectangular, horizontal. La viñeta muestra un plano de detalle del torso de Cantacuzeno. El marco de la viñeta corta el rostro del personaje desde la mitad de la nariz hasta el pecho.
Sin diálogos	
Viñeta 3	Viñeta rectangular, horizontal. La viñeta muestra el detalle de la parte inferior del cuerpo de Cantacuzeno y asa lado la figura de un personaje de baja estatura que lo acompaña y que aparece de cuerpo entero. Las ropas de ambos son muy detalladas.
Sin diálogos	
Viñeta 4	Primer plano del rostro de Cantacuzeno. Se ve severidad en su mirada.
Sin diálogos	
Viñeta 5	Primerísimo primer plano de la máscara del personaje que acompaña a Cantacuzeno. Se ve su ojo con gran detalle y los motivos de su máscara.
Sin diálogos	
Viñeta 6	Angulo picado de una celda, Bardas y Narses están sentados uno cerca del otro recostados a la pared de piedra.
Narses:	
"en este lugar, el silencio a veces hace revelaciones...si pones atención podrías escuchar algo interesante... "	
Viñeta 7	Contrapicado de Cantacuzeno.
Sin diálogos	

Viñeta 8

cantacuzeno:

"Narses...Narses... ¿deberías apreciar más tu don de la palabra...úsalo solo cuando sea necesario, por ahora guarda silencio..."

Viñeta 9

Bardas

"despierto en el infierno de Constantinopla y uno de sus hijos me da la bienvenida"

Viñeta rectangular angosta, eje horizontal, plano americano de cantacuzeno en el pasillo donde está la celda. Parece avanzar desde el extremo derecho de la viñeta hacia esta. Se ve la puerta de la celda. Una antorcha produce una sombra dura de cantacuzeno .en la pared.

En primer plano aparece Cantacuzeno de espalda y en el fondo se muestra a Bardas dentro de una celda. La sombra de los barrotes impacta su rostro.

Viñeta 10

Cantacuzeno:

"tu elocuencia es signo de lucidez, ahora levanta tu cabeza Bardas"

Bardas:

"esos barrotes son prueba del miedo que te acompaña...hay espacio aquí...podríamos hablar mejor..."

Primer plano de Bardas.
Vista lateral de su rostro.

Viñeta 11

Cantacuzeno:

"es natural que seas arrogante... hombres de la guerra, insolentes y aun así valientes. En otros tiempos este imperio fue poderoso gracias a su lealtad...ahora es momento de que algunos eviten su caída..."

Primer plano de Cantacuzeno.
Vista frontal de su rostro.

Viñeta 12

Bardas

"tu imperio no durara para siempre..."

Plano medio de Bardas dentro de la celda. La sombra de los barrotes impacta su cuerpo.

Viñeta 13

Bardas:

"Ni tu desesperación por salvarlo"
pronto caerá, la ciudad ardera y tu
voluntad se hará cenizas junto con
tus extravagancias y caprichos.

Plano cerrado del torso de
Bardas.

La sombra de los barrotes lo
impacta.

Viñeta 14

Cantacuzeno:

Umm... Bardas...Bardas... no vine a este
lugar que poco me gusta visitar para
hablar de mí... ya me conoces bien
soldado...vine para hablar un poco de
ti...

Bardas:

Será en otro momento...lárgate...

Cantacuzeno:

"Debes escucharme ahora soldado... YO
soy tu Basileus, conozco muchos
impertinentes como tú, y todos saben
bien, que no tolero a los
testarudos...

Plano cerrado de la celda.

Se muestra a Cantacuzeno de
pie hablando con Bardas.

Cantacuzeno aparece en el
extremo derecho de la viñeta
cortado más o menos por las
rodillas. Bardas ocupa el
extremo izquierdo, está
sentado con la cabeza baja.
Narses está en medio de los
dos y aparece sentado en una
vista frontal.

Viñeta 15

Bien... quería hablarte de aquella
noche en que...Varro y Neoma...
Como lo siento Bardas... eso fue
espantoso..... pero tuve que hacerlo,
yo me sentí traicionado por alguno
de ustedes... estaba Furioso! Tenía
que ser justo..."

Vista frontal de Neoma
abrazando a un bebe. Neoma
aparece cortada por la
cintura donde se comienza
rellenar el fondo con
tramas.

Viñeta 16

Bardas:

Que quieres Cantacuzeno... porque me
has traído a este lugar...

Vista lateral del torso de
Vrutok. El personaje se
ubica en el extremo derecho
de la viñeta.

Viñeta 17

Cantacuzeno:

"siempre he pensado que el amor de
un padre es poderoso y feroz... y en
el campo de batalla podría ser una
fuerza imparable...

El poder reside en la sangre..."

"algo devastador...padres e hijos,

Primer plano del rostro de
Cantacuzeno. Vista de perfil
al costado derecho de la
viñeta.

empuñando espadas y hachas en un mismo campo de batalla, ¿no estás de acuerdo asesino...?" impulsados a protegerse unos a otros, serian invencibles"

"Sin embargo, en ausencia de uno de los dos, la fuerza desaparece Y viene la derrota..."

Viñeta 18

Bardas:

"¿piensas reclutar a todos los padres e hijos de Constantinopla para que peleen por tu demencia?"

Primerísimo primer plano del rostro de Bardas que se corta bajo la nariz por el marco de la viñeta.

Viñeta 19

Cantacuzeno:

No los necesito a todos, busco el poder de un solo hombre, uno sin motivos primero, es más confiable si no los tiene, pero está incompleto, aún necesita obtener la fuerza para pelear por mí... y la única forma de obtenerla es con un propósito.

Plano medio de Cantacuzeno en vista frontal. El personaje se muestra hablando tras los barrotes de la celda. La viñeta es más o menos una vista subjetiva de Bardas.

Viñeta 20

Cantacuzeno:

"Ese hombre eres tu Bardas.

Por eso estas aquí..."

Plano abierto de la calle donde están los dos personajes. Se les muestra observando un cadáver de un soldado. La cámara se ubica detrás de ellos.

Viñeta 21

Cantacuzeno:

Conviértete en mi soldado y haz mi voluntad... la que una vez fuera aquella gloriosa ciudad ha sucumbido ante un manto negro de desgracias...

Este imperio aun no debe sucumbir, hay enemigos que quieren que nos arrodillemos ante ellos, pero no los dejare hacerlo y con tu ayuda hare

Plano cerrado de Cantacuzeno. Angulo en contrapicado del personaje ubicado en el centro de la viñeta.

que sientan miedo de atravesar estas murallas.

Viñeta 22

Bardas:

"un incauto basileus y su familia de maniáticos han entregado la ciudad a la codicia de oportunistas... tu cinismo no tiene límite... Elijo la oscuridad del Numera, antes que volver a servirte..."

Contrapicado de bardas. Su rostro se ve parcialmente envuelto por la sombra.

Viñeta 23

Cantacuzeno:

"tu daga podría devolver lo que algunos imprudentes arrebataron a este imperio"
Eres el indicado, sabes enfrentar a la muerte, te define Bardas...igual que a él...

Plano medio de cantacuzeno quien aparece de espalda hacia Bardas el cual se muestra en segundo plano sentado dentro de la celda. Cantacuzeno parece alejarse mientras le habla con Bardas.

Bardas:

"¿a el?, de quien hablas, déjate de rodeos Cantacuzeno..."

"la sangre es fuente de poder en la guerra, necesito tu fuerza, y tengo un propósito que te la dará, solo debes ser el asesino que una vez fuiste...en esta celda empezó...justo donde estas ahora... ahora sal de aquí..."

mantén tus ojos en las aves nocturnas... tal vez te ayuden...

"la puerta está abierta"

Características de la viñeta

Acto 4. Santa Sofía, la llegada del mercenario

Diálogos

Viñeta 1:

Cartucho de texto:
"unos minutos después"

Flegias
"casi hemos llegado..."

Viñeta 2

Bardas
"a donde vamos arquero"

Flegias
"ya lo sabrá"

Bardas
"¿Quién se esconde debajo de esa
mascara?"

Flegias
"su servidor y protector señor, mi
nombre es Flegias"
Viñeta 3

Bardas
"nunca he sido amo de nadie, déjate
de patrañas"

Flegias
"mi misión es protegerlo señor"

Bardas
"Quien ha sido tu amo antes que yo
para encomendarte esa misión..."

Flegias
"conoce la respuesta señor..."
Viñeta 4

Bardas
"llevas el símbolo imperial en tu
capa"

Flegias
"algunos guerreros aun llevan marcas
de lealtad a Bizancio"

Bardas
"y obedecen a un inepto y
empequeñecido rey... "

En primer plano se muestra
un pequeño pasadizo con
columnas helénicas a ambos
lados. Al fondo plano
general de la Catedral de
Santa Sofía.

Plano cerrado de Flegias y
Bardas
Caminando por una gruta
subterránea.

Plano general en picado de
un gran pasillo con columnas
a ambos lados. Los dos
personajes avanzan a través
de él.

Plano de detalle de la
insignia imperial en la capa
de Flegias.

Viñeta 5

Bardas

"¿donde estamos arquero, hacia donde vamos... demonios...!"

Flegias

"son los pasajes ocultos bajo la Basílica de Santa Sofía, si tratara de regresar no podría, solo hay un camino y siempre va hacia adelante, nunca hacia atrás..."

Bardas

"¿Eres un Galeno?"

Flegias

"conozco el oficio señor..."

Viñeta 6

Bardas

"dime arquero, quienes eran esos dos sayones de vestimentas negras, porque nos atacaron..."

plano general con Angulo en picado de un gran vestíbulo repleto de columnas y capiteles. Los dos personajes se mueven a través de él.

Primer plano de Bardas. Vista lateral. Personaje sangrado al extremo izquierdo de la viñeta.

Viñeta 7

Flegias

"portan espadas y arcos de un metal oscuro como la noche"

Sus sombras cubrirán cada rincón de Constantinopla... y nada escapara al filo del hierro negro."

Bardas

"nunca antes había sentido una espada arremeter con tanta fuerza..."

Plano general de una Calle de Constantinopla. Se muestra un cadáver de un soldado al lado de una pared de una casa. Tres siluetas caminan a lo largo de la calle. La escena parece un asesinato que acaba de ocurrir.

Viñeta 8

Flegias

"Muchos ya han sido alcanzados por la muerte.

"débiles e incapaces de hacerle frente..."

"la oscuridad esta de su parte... la noche es su deambulatorio..."

Plano general y ángulo en picado de una estructura subterránea. Los dos personajes avanzan hacia ella.

Viñeta 9

Flegias

"es hora de que afile sus dagas mi señor"

Bardas

"¿crees que después de atravesar tantos huesos han perdido su filo?"

Flegias

"entonces está preparado... sabrá guiarnos..."

Bardas

"habla sin rodeos arquero..."

Viñeta 10

Flegias:

Tengo algo para usted Señor, aquel que lo visito en la cárcel hace poco me ordeno que estuviera a su servicio, y me pidió que le diera esto..."

Viñeta 11

Flegias

"es la mitad de un verso que fue escrito hace tres años en la cárcel de Numera..."

Viñeta 12

Cirene:

"creí que el mensaje ya había sido entregado..."

Bardas:

(Pensamiento): símbolo de interrogación "que...?"

Contrapicado de Bardas Y Flegias subiendo una escalera. Flegias está a punto de entrar a una habitación mientras Bardas sube los escalones.

Plano medio de Flegias entregado un papel a Bardas

Plano de detalle de las manos de ambos personajes intercambiando el papel.

Primer plano de Bardas mirando por encima de hombro.

Viñeta 13

Plano americano de Cirene,
vista en tres cuartos de la
guerrera.

Cirene:

"te saludo mercenario, ¿me
recuerdas?... ¿la herida en tu brazo
ha sanado?"

Viñeta 14

Al ver a Cirene Bardas recuerda la
herida que le causo esta con una
flecha en su brazo, recuerda que
dentro de esta venia un papel cuyo
contenido al leer no entendi . Lo
saca de su bolsillo y al unirlo con
la mitad entregada por Flegias se
lee el verso completo.
(el verso no se muestra)

En esta vi eta se muestran
tres dibujos: uno de Cirene
lanzando una flecha desde un
caballo, otro de Bardas
siendo impactado por la
flecha y por ultimo un
dibujo de la mano de Bardas
sacando de un trozo de
madera un papel.

Vi eta 15

Cirene

"la otra mitad del verso camina
contigo desde aquel d a, reconozco
que no fue la mejor manera de
entreg rtela..."

Plano cerrado de los tres
personajes hablando. En
primer plano Cirene aparece
de espalda, en segundo plano
Flegias Y Bardas de frente
a ella.

Bardas

" Segura que no quer as matarme?..."

Vi eta 16

Primer plano de la m scara
de Flegias.

Flegias

"creo que estas letras ser n de su
inter s se or, luego de saber qui n
la escribi ... pero todo a su
tiempo... ahora bien, ha sido tra do
aqu  por orden del Basileus, algo
muy importante le espera, de ello
depende la salvaci n de un rey y la
vida de una ciudad fustigada por la
desgracia..."

Vi eta 17

Primer plano del rostro de
Bardas.

Bardas

 Debo creer lo que dice un hombre
que no deja ver su rostro?..."

Flegias

"No tiene opci n se or..."

Bardas

"Me largo de aqu , estoy en deuda
contigo arquero... no intenten
seguirme. O los matare..."

Viñeta 18

Plano americano de Cirene,
vista frontal.

Cirene

"no te será nada fácil matarnos... no eres el único asesino aquí y aunque lo hagas, jamás podrás salir... hay solo un camino y siempre va hacia adelante...si retrocedes quedarás atrapado..."

Viñeta 19

Plano cerrado de Flegias y Bardas. Flegias está en primer plano de espalda y Bardas se ubica frente a él.

Flegias:

"¿Dudas señor?"

Viñeta 20

Primer plano del rostro de Bardas.

Bardas

"malditos embusteros... ¡que pretenden...que buscan!"

Viñeta 21

Plano medio de Cirene, vista en ¾ de su torso.

Cirene

"tu primera tarea es encontrar a quien ha sido encargado de matar al Basileus, sabemos que se trata de un asesino excepcional que se esconde aquí en Constantinopla... tu viejo amigo de los Varegos nos podría ayudar a dar con el... eres un guerrero astuto y letal, Cantacuzeno dice que eres el indicado para esta tarea."

Viñeta 22

Plano general de una habitación en la que se encuentran los tres personajes. En primer plano de espalda se muestra Bardas. En segundo plano Flegias y Cirene aparecen en extremo opuestos de la viñeta.

Bardas:

Vrutok ha sido secuestrado... daré con su paradero, pero no ayudare a Cantacuzeno... eso es imposible...
...el maldito está desesperado...

Cirene

Debes hacerlo,
Pues perseguirás a un asesino que también quiere encontrarte... no tienes opción, no hay marcha atrás, Encontraras a ese escurridizo sayón..."

Viñeta 23

Bardas:
Que ofrece tu rey al terminar la
cacería...

Cirene:
Obtendrá algo muy valioso...
Ahora, debo decirle que no estará
solo en esta búsqueda... Sígame..."

Angulo en picado de la
habitación, en primer plano
de ver a Cirene subiendo por
una pared y en el suelo de
la habitación bardas
permaneces estático
mirándola mientras Flegias
comienza a seguirla.

Viñeta 24

Sin diálogos

Plano medio de Cirene quien
se muestra tratando de abrir
una compuerta sobre ella.

Viñeta 25

Onomatopeya
"Clak!!"

Plano abierto en leve ángulo
picado donde aparece Cirene
abriendo una compuerta que
da a una especie de pasillo.

Viñeta 26

No hay diálogos.

Plano general del vestíbulo
al que han entrado los tres
personajes a través de la
compuerta. En primer plano
aparece Bardas saliendo de
ella y en segundo plano más
alejados de él caminan
Flegias y Cirene en
dirección a un balcón.

Viñeta 27

Cirene

"acércate Bardas..."

Leve picado de Flegias y
Cirene caminando hacia el
Balcón en un plano cerrado.
Ambos aparecen sagrados a
ambos extremos de la viñeta.
Mientras caminan miran hacia
atrás sobre sus hombros.
Plano abierto de Bardas de
pie en el borde de la
compuerta. Aparece de frente
y una sombra proyectada se
ve tras de él.

Viñeta 28

No hay diálogos

Vista superior del vestíbulo
de Hagia Sofía. Abajo se ven
cientos de soldados reunidos
levantando sus brazos en
señal de euforia.

Viñeta 29

Flegias
"señor...ante usted, la Guardia
secreta de Cazadores Bizantinos..."

Plano general de los
cazadores bizantinos. Se
muestra un plano abierto y
frontal de ellos.

Viñeta 30

Flegias:
Son sus soldados, están bajo sus
órdenes ahora, lo esperaban...la
guerra silenciosa ha comenzado...
los cazadores están listos...

Viñeta 31

El verso que le he entregado
pertenece a Varro... es la prueba de
su existencia... aquella noche
sucedieron algunas cosas
inesperadas...
Señor...solo podrá hallarlo liderando
a los cazadores...

Esa será su recompensa...

Vista en contrapicado de los
tres personajes arriba en el
balcón. Abajo se ven las
figuras de los cazadores
ubicados en el vestíbulo de
la basílica. Todos miran
hacia el balcón donde están
los tres personajes.

Viñeta 32

Personaje misterioso:

"las aves de la oscuridad alzarán su
vuelo de cacería..."

Plano general del vestíbulo
de la Basílica. En esta
viñeta un personaje
misterioso aparece en primer
plano observando a los
cazadores en el vestíbulo
delante de él. El sujeto se
esconde tras una pared.

Viñeta 33

No hay diálogos

Primer plano de un cuervo
emitiendo un sonido

Viñeta 34

No hay diálogos

Primer plano del rostro de
Bardas.
Vista en 3/4

Viñeta 35

No hay diálogos

Primer plano del rostro de
Cirene.
Vista de perfil

Viñeta 36

No hay diálogos

Primer plano del rostro de
Flegias.
Vista de perfil

Viñeta 37

No hay diálogos

Vista general del interior
de la Basílica de Santa
Sofía. Angulo en
contrapicado. Se muestra un
grupo de aves negras
emprendiendo el vuelo
mientras salen a través de
uno de los grandes arcos de
la catedral ubicado sobre
los tres personajes.

Acto 5. Cisterna Bizantina.
La Basilissa.

Características de la viñeta

Diálogos

Viñeta 1:

No hay textos

Plano general, ángulo en picado del acueducto bizantino olvidado. Se ven algunas columnas y arcos. la luz penetra parcialmente dentro del complejo.

Viñeta 2

Basilissa:

"eres tan bella como yo...
Dime que aún me veo hermosa en esta oscuridad"

Sirvienta

"cualquier lugar podrías llenar con tu belleza mi basilissa"

Plano abierto de la emperatriz sentada en un sofá al lado de dos mujeres muy hermosas. Un rayo de luz cenital dura ilumina a la emperatriz, y a las dos mujeres. Están ubicadas cerca de una columna bizantina.

Viñeta 3

Basilissa

"¿te veo muy preocupado Basileus, no has hallado lo que buscas?"

Plano medio de la emperatriz acariciando el rostro de una de sus sirvientes mientras la observa.

Viñeta 4

Cantacuzeno

"pronto lo haré..."

Plano cerrado del torso de cantacuzeno, su mano está apoyada sobre una silla. Su rostro se muestra parcialmente. Vista de perfil.

Viñeta 5

Basilissa

"¿encuentra paz el Basileus en esta penumbra?
El investido por Dios se oculta temeroso... Mientras sus místicos hacen lo posible por tranquilizarle..."

Plano general de Cantacuzeno sentado en su trono. El emperador aparece en el centro de la viñeta acompañado de sus cuatro místicos ubicados tras él.

"tu poder agoniza...
Se desvanece en esta oscuridad
Basileus..."

Viñeta 6

Primer plano de Cantacuzeno.
Vista frontal

Cantacuzeno

"no tengo intención de escucharte
Zoe, guarda silencio... tu juicio se
nubla en algunos momentos... "

Viñeta 7

Primer plano del rostro de
Zoe.

Basilissa

"perdóname mi basileus, es culpa del
aislamiento, la oscuridad me ha
hecho imprudente... hace mucho que no
veo un día en la superficie"

Viñeta 8

Plano general y ángulo en
picado de una estructura
subterránea. Los dos
personajes avanzan hacia
ella.

Basilissa

"y dime... ¿cómo ha reaccionado el
mercenario a tu petición? ¿Lo has
convencido?"

Viñeta 9

Primer plano del rostro de
Cantacuzeno. Vista en 3/4

Cantacuzeno

"El Basileus nunca convence a nadie,
solo hace cumplir su voluntad..."

"cuando llegue el momento sabrás de
que hablo..."

Viñeta 10

Plano medio de Flegias
entregado un papel a Bardas

Basilissa

"son tus deseos mi basileus..."

Acto 6. Torre de Gálata - El rehén
Macula Galenus

Características de la viñeta

Diálogos

Viñeta 1:	Plano general de la ciudad. Aparece Macula de pie en la cima de la torre de gálata y abajo se aprecia la ciudad.
No hay textos	
Viñeta 2	Se muestra a Baros en primer plano de espalda dirigiéndose a Macula quien le da la espalda.
Macula Galenus	
Por fin ha llegado, estaba esperándolo...	
Baros:	
"el mensajero dijo que tenías algo importante que mostrarme..."	
Viñeta 3	Plano medio de la emperatriz acariciando el rostro de una de sus sirvientes mientras la observa.
Macula	
"... los Varegos trajeron algo valioso...no fue nada fácil para ellos obtenerlo...venga conmigo, el tiempo apremia..."	
Viñeta 4	Angulo en picado de unos escalones. Baros y macula descienden por ellos. Macula va más delante de baros quien lo sigue.
No hay diálogos	
Viñeta 5	Plano abierto de una habitación. Plano americano de Macula y Baros hablando. Ambos se ubican sangrados en extremos opuestos de la viñeta. En el centro se ve una figura de un hombre con capa negra inmóvil recostado a una pared.
Macula	
"mírelo...esta desarmado y no se altera en lo absoluto"	
Baros:	
De que se trata esto Macula...	
Viñeta 6	Plano americano del individuo de capa negra. vista frontal
No hay diálogos	
Viñeta 7	Primer plano de Macula.
Macula:	
"Los Varegos que lo capturaron, dijeron que era como luchar con una sombra, por alguna razón les fue	

extremadamente difícil seguir su cinética..."

Viñeta 8

Me pareció fascinante su descripción y quise observarlo con más detenimiento... al hacerlo descubrí que portaba un elaborado artefacto en su antebrazo... no he visto nada parecido a esto...es intrigante...

Baros:

"sin duda se trata de algo peligroso galeno..."

Plano medio de Macula observando el antebrazo de la criatura que describe. En esta viñeta se hace un "zoom in" al artefacto que porta la criatura.

Viñeta 9

Macula:

"evidentemente, pero debo saber más sobre el...
Mi señor Baros, quisiera poder hacerlo...le pido algo de tiempo..."

Plano medio de macula, vista frontal. Macula aparece sangrado al borde derecho de la viñeta.

Viñeta 10

Baros:

"tienes un día para hacer tu trabajo Macula... queremos saber si esto se relaciona con las muertes repentinas de soldados en el gálata..."

Por último debes hacer que despierte y llevarlo a la Basílica de Santa Sofía... quiero ver si lo que decían los Varegos es cierto...

Plano americano de baros de pie sosteniendo un yelmo, vista de perfil. El personaje se sale de la viñeta por el borde derecho.

Viñeta 11

Macula:

"Se llevarán una gran sorpresa"

Primer plano del rostro de Macula. Plano cerrado.

Viñeta 12

Baros:

"Tienes solo un día Galeno"

Plano americano de baros,
quien parece alejarse. Se
dibuja con el yelmo puesto y
mirando hacia atrás por
encima de su hombro.